

DRAGONSHERE



Copyright © 1994 by MicroProse

English Manual page 1

manuel en français page 19

Deutsches Handbuch Seite 38

MICRO PROSE

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, UK.

Tel: 0454 329510

This book may not be reproduced in whole or in part by any means without permission with the exception of brief passages for the purpose of reviews.

IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc.

Tandy is a registered trademark of Tandy Corporation.

Apple and Macintosh are registered trademarks of Apple Computers, Inc.

Quarterdeck is a trademark of Quarterdeck.

Qualitas and 386MAX are registered trademarks of Qualitas.

Made in the UK

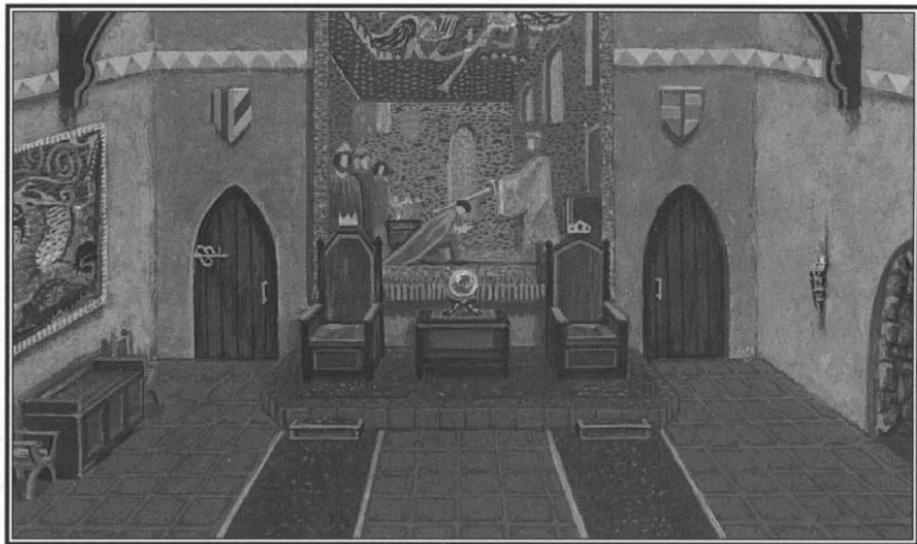
~ TABLE OF CONTENTS ~

Credits	2
Introduction	3
Installation	4
Getting Started	6
Interface	9
User Options	12
Appendices	14
Technical Notes	15

~ CREDITS ~

Designed and Written by	Doug Kaufman
Produced by	Matt Gruson
Technical Director	Brian Reynolds, Don Barto
Lead Programmer	Paul Lahaise
Music by	Micheal Bross
Lead Artist	Mike Gibson
Painting	Bob Kathman, Cynthia Lang-Bachur, Kenn Nishiuye
Animation	Charles Shenton (lead), Kevin Boehm, Anne-Marie Cox, Frank Frazier, Ken Race
Applications Programming	Ginny Schmidt
Sound Programming	Ken Lagace
Voice Track Editor	Jack Miller
QA Project Manager	Dave Ellis
Marketing Product Manager	John Driebelbis
Packaging Design	Julie Burness
Manual Design & Layout	Sarah Kerr
Managing Editor	Alkis Alkiviades

This list is by no means complete. Please select the 'CREDITS' option on the game's main menu to see the complete credits.



the cost of a download or a CD-ROM. (more details)

INTRODUCTION

Welcome to MicroProse's world of Animated Graphic Adventures! An AGA, as the name implies, uses animated graphics to tell an adventure story. This type of game has been compared to interactive movies, TV shows, and books. We prefer not to categorise our games in this way, since they are designed specifically for the personal computer: they are interactive computer adventures.

In DRAGONSPHERE, you control the actions of Callash, newly-crowned king of the nation of Gran Callahach. At the beginning of the game, during the intro, the dread Sanwe - a dimension-hopping sorcerer of vast powers - was imprisoned by the mighty spells of your court wizard, Ner-Tom. Sanwe was successfully trapped, but vowed that he would break free in 20 years. He also vowed to take his vengeance on you - at that time just a boy of 13 years.

Now, 20 years later, your father has died, leaving you in command of the kingdom. The sorcerer is beginning to break free from his imprisonment. You know this because Ner-Tom created a spell he called the *Dragonsphere*. The little dragon inside represents the sorcerer; the crystal globe surrounding it represents the spell that kept Sanwe trapped. As long as the globe remained whole, and the dragon quiescent, you knew you were safe.

Now the *Dragonsphere* is beginning to crack, and the dragon within beginning to stir. DRAGONSPHERE was designed with two modes of play: "Novice," and "Challenging." "Novice" mode is precisely what it implies - there are many clues and hints within the game itself, either in the form of extra text or graphics. "Challenging" mode is for players who like a little more - the puzzles are more difficult, and fewer hints are given. Still, novice players should not be afraid to try the "Challenging" mode from the beginning.



~ CD ROM INSTALLATION ~

T

urn on your computer making sure Microsoft Extensions have been loaded.

- Insert your game CD into your CD ROM drive.
- Switch to the drive letter for your CD ROM drive. For example if it is 'D', type 'D:' and press [Return].
- Type 'Install' and press [Return].
- Follow the on-screen instructions.

The Install program will recommend a drive and a directory to install to but you can change this if you wish.

MicroProse CD titles may install some files to your hard drive and some will temporarily use Expanded Memory and hard disk space to cache information to. This process will often take several minutes but will enable scenes to play much faster.

RUNNING THE GAME

After Installation, the install program will instruct you how to start each game. Repeat this process each time you play *Dragonsphere*.

Hardware Configuration Options: You can set *Dragonsphere* up to use your sound card and/or speech card. Follow the on-screen instructions to have the game recognise your special needs.

In some cases, even our system cannot detect your sound hardware, especially if you have a non-standard configuration. In other words, just because an option is gray doesn't mean you can't choose that option.

If the hardware option you select has special configuration options, a second series of choices allows you to specify Speech Address, IRQ, and DRQ/DMA. Standard defaults are given. Be careful - an error here could cause serious problems for your system. You may need to consult your sound system's set-up guide.

If you have a Roland MT-32 or LAPC-1, and a second system that supports digitised sound, after you select Roland you may have a second set of options for your digitised sound support.

If you select 'No Sound' during installation, you cannot turn on the sound during the game. Instead you must exit to DOS and re-run the install program to reconfigure your hardware.

Game Play Options: *Dragonsphere* comes with many user-adjustable features, for your convenience. As you see in the red prompt box, these are:

Mouse Interface

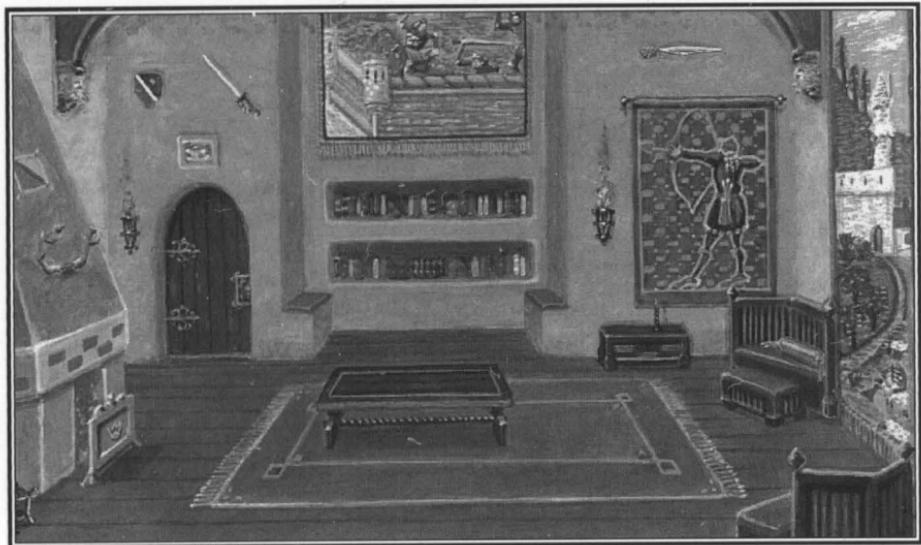
Panning

Room Fades

“Mouse Interface” lets you choose between the Standard and Hands-off modes. In standard mode, you have to click the mouse and hold it down in order to see what orders are available to you; in hands-off mode you just glide the mouse around at the cost of a slower execution time (see “Interface” on page 9 for more details).

“Panning” lets you control the speed at which certain large locations in the game “scroll” across the screen. The default is a smooth, slow speed, meant for faster machines. You can change the setting to “Instant,” if you have a particularly slow machine; but the scrolling effect is more of a “jump” in this case. The “Medium” speed is a compromise between the two.

“Room Fades” lets you choose the “special effect” which is used when Callash walks from one location to another. “Smooth” fades give you the fanciest but slowest transitions. “Fast” gives you the fastest, but least fancy transitions. “Medium” is a compromise between the two.



~~~~~ GETTING STARTED ~~~~

T

If you start the game right after installing, it's easy to do: as it says on the screen, "To play NOW, type: DRAGON." Press [ENTER].

If you want to play some other time, you must first switch to the directory containing your *Dragonsphere* game. If you chose the default answer during installation, your game is in the MPS\DRAGON directory, so type "C:" and hit [ENTER], and then type "cd \MPS\DRAGON" and hit [ENTER]. Make sure the CD is installed in your CD drive now type "DRAGON" and [ENTER] again.

If you put *Dragonsphere* into some other directory, change to that directory first (substitute your directory names for MPS\DRAGON above).

THE TOP MENU

You'll see the opening animation the first time you run the game, followed by a menu of choices (the second and subsequent times you run the game, you'll just get the menu).

Your menu choices are:

Start	Intro
Resume	Exit
Restore	Credits

"Start" starts a brand new game of *Dragonsphere* from the beginning. You'll be asked to choose a difficulty level for your game when you do this.

"Resume" restarts the very last game you were playing at the point at which you saved or quit.



“Restore” restores a saved game. You may want to do this in the middle of a game if you don’t like the way things are going.

“Intro” lets you watch the opening animation again.

“Exit” sends you back to DOS.

“Credits” shows you a list of the numerous individuals who made *Dragonsphere* possible.

PLAYING

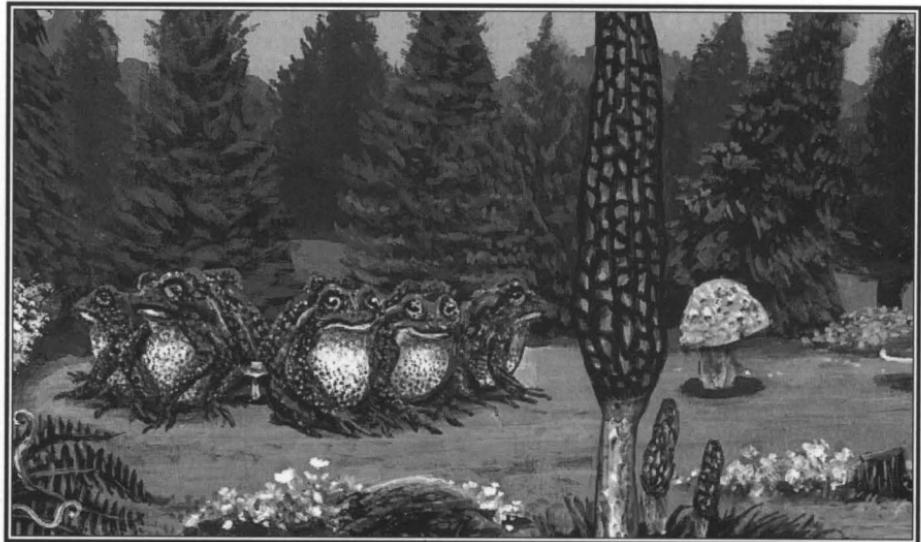
Once you choose to Start a New Game, you’ll see the interior of Castle Callahach. Your character, Callash, is awakened by his wife, the Queen Fiona. She asks you to meet her in the council chamber at your earliest convenience.

If you have experience at this sort of game, you’re probably already up and running. If you’re familiar with animated graphic adventures but are unsure how to use our interface, you can skip to the next section.

If you’re a novice to AGAs, we will walk you through the first little bit of the game. If you prefer to discover all of this on your own, skip ahead to the next section.

- To answer Fiona, choose either of the listed replies at the bottom of the screen. Continue to do this until the conversation ends and Fiona leaves.
- Move the mouse around. As the pointer passes over various “hot spots” (active screen areas), the current command, shown at the bottom of the screen, will change. This command is actually performed when you click the left mouse button (LMB) in that area of the screen; these include “Look at Bust on Wall” and “Look at Wall Arches.” Most hot spots have a specific command of Walk To or Walk Across.
- Double-click (click twice in a row, fast) with the LMB on the “Look” command at the bottom, below the viewscreen. This gives you a general “Look Around” description of the room you are in. It’s a good idea to do this every time you enter a new location.
- Click on Look and then on any of these hot spots. A text message will pop up and tell you a little about the object(s) you clicked on.
- Try Pulling the Fireplace Screen. The first thing that happens is that Callash gets out of bed and gets washed up; then he changes clothes. Finally, control is returned to you, refreshed and ready to go!
- Build and execute the following commands to see what happens: Open Chest, Open Window, Look Decorations, Look At Book, Take Book, Open Book. As you can see, sometimes it takes just the right command to get what you want.
- Put the cursor over the door at the east end of the room; when it becomes a GO cursor, click and travel into the room next door (the queen’s bedroom). Build Book (if it’s in your inventory), then the statue and watch the command build (we supply the missing words, like “at” or “in”). The command line now reads “Throw Book at Statue.” Of course, throwing things is not always appropriate!

- In the queen's bedroom, try Looking Around, Looking At things, and Taking things. When you're done, put the cursor at the bottom of the screen and GO out into the hall. Look for things to examine, and people to talk to. It is suggested that you complete every "conversation" with every character in the game. Much of the story-telling in *Dragonsphere* lies in the conversations with characters.
- Take your time "looking" at objects. Many times you will receive clues and other useful information by reading the "look" descriptions in every "room" (location) in the game.
- When in doubt, try variations on a basic command. If Taking something doesn't have the effect you thought it would, try Pulling or Pushing instead.



~ INTERFACE ~

The MicroProse Adventure Interface is designed for maximum efficiency and minimal fuss. By using the listed commands at the bottom of the screen, the special commands for each item, and the default commands for most of the "hot spots" on the screen, you can deliver a great variety of orders without ever putting your fingers on the keyboard!

GETTING AROUND

If you want to move somewhere, click with the Left Mouse Button (LMB) on the thing or in the area toward which you want to move. If "Walk to" or "Walk across" is not the default command for that area or thing, try walking to a spot nearby.

When you want to go to a new screen, move the mouse until the cursor becomes a "GO" symbol. Click the LMB and you'll GO to a new area or "room."

In some locations, it is possible to "jump" across a room to save time. To do this, click on the spot where you want to go, then hit the SPACE BAR. Callash will automatically jump to that position. This will not work in rooms in which "jumping" might allow you to skip over a puzzle!

BUILDING COMMANDS

All hot spots have a default command associated with them (such as "Look at torch" or "Push panel"). By clicking on a hot spot with the LMB, you automatically invoke its default command.

If you want to do something special with a hot spot or item, you can build a command of your own. For example, to throw a book at a statue, click on "Throw," then "Book" (if it's in your inventory), then the statue, and watch the command build (we supply the missing words, like "at" or "in"). The command line now reads "Throw Book at Statue." Of course, throwing things is not always appropriate!

USER-DEFINED DEFAULT

This is a sophisticated way of saying that although we've set an individual default command for everything, there are probably certain things you want to do to every item you find. "Looking" is a good example of this and this is the initial user-defined default.

To invoke this default, click on any hot spot using the Right Mouse Button (RMB). This will Look at whatever you click on.

You can change this default (that's why we call it "user-defined") by clicking on a command with the RMB (such as "Take"). This becomes the new user-defined default. Now you can RMB every object, attempting to take it (but you will be allowed to take only certain objects).

INVENTORY ITEMS

Objects: There are many special items that you can pick up and carry around with you, such as a Goblet you'll find in the Ballroom, or a sword given to you as a present. Once you pick up an item, it is listed at the bottom of your screen in your inventory box.

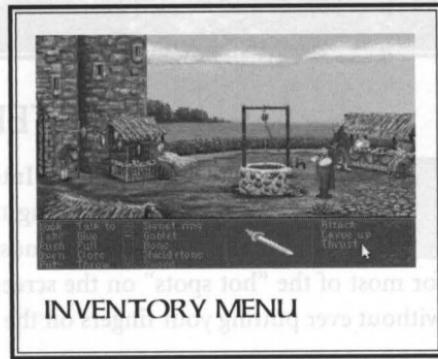
A representation of the item is visible whenever you click on that item's name

with the LMB (clicking on the item or its name using the RMB will invoke the user-defined default). When building commands, you can click on the name of the item or its icon in order to supply nouns for your sentence.

Special Commands: Although we've created a list of verbs for you to use (including Look, Take, and Talk to), we couldn't give you enough flexibility with such a small list. So you have Special Commands.

Whenever you click on the name of a special item, the icon is accompanied by a list of verbs on the lower right side of the screen. These verbs can be used to build commands, but always include the special item they accompany. For example, you can "Use the Sword to Attack" or "Fill the Goblet."

If you end up with an inventory list bigger than the box that holds it, use the scroll bar at the side of the list to get at items not currently visible. You can also click an item name, hold the mouse button down, and drag up or down to get to other parts of the list.



INVENTORY MENU

DOUBLE-CLICK COMMANDS

To get a general "look around" at your current surroundings, double-click (click twice in a row, fast) on the Look command using the LMB. It's a good idea to do this every time you enter a new location.

We have also provided a way for you to access the Options Menu without using the keyboard. Just press both mouse buttons at once! Incidentally, this works with the INS and DEL keys pressed simultaneously.

CONVERSATIONS

You'll have several opportunities during the game to converse with one of the other characters in the story. This can usually be initiated with the Talk To command.

Once the conversation is started, you'll notice that your commands disappear from the interface box at the bottom of the screen; they're replaced by several different lines of text. Use the mouse to select the one you'd like Callash to say.

It is highly recommended that you complete all the conversations in the game, as much of the "story-telling" lies in the dialogue.

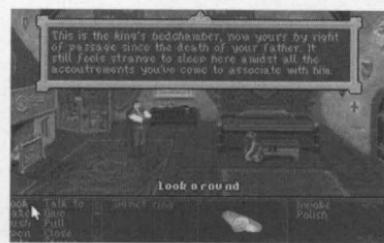
KEYBOARD INTERFACE

We highly recommend a mouse - but if you have no mouse, the game will accept your keyboard commands.

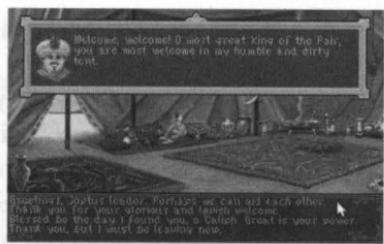
Cursor Keys: The cursor keys (on the numeric keypad, or the gray cursor keys if you have them) move the mouse pointer around.

Tab: You can move between the game screen and the interface box by pressing the Tab key.

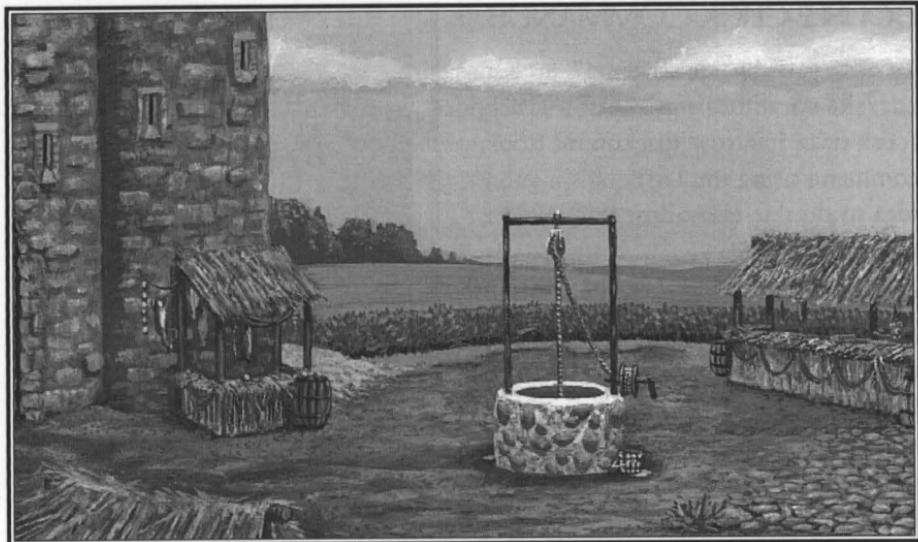
INS and DEL: The INS key on the numeric keypad acts like the LMB, allowing you to invoke commands and highlight special items. The DEL key is the equivalent of the RMB, allowing you to define or invoke the default command.



LOOK AROUND MENU



CONVERSATION SCREEN



~~~~ USER OPTIONS ~~~~

Any time during the game, you can press the F1 or the ESC key and call up an Options Menu. This allows you to fine-tune the way the game works for you.

The Menu Options are:

Save Game	Game Play Options
Restore Game	Resume Current Game
Check Score	Exit From Game
CD-ROM Options	

“Save Game” saves the current game to disk. Pick a slot in which to store the game, and give it a name or comment to help you remember where you were. Select Save or hit ENTER.

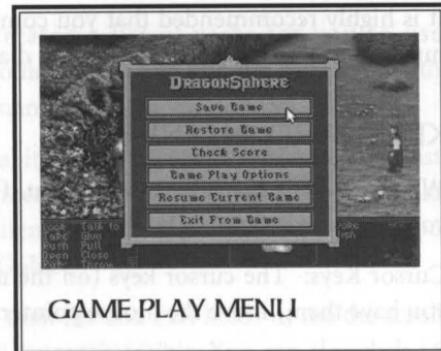
You can play this game again any time, using the Restore Game option. You can always save a game without calling the Options Menu, by pressing F2.

If you want to erase a previously saved game, select that slot, type in the new name or comment, and save it again. If you select “Clear,” the highlighted slot will simply be erased.

“Restore Game” lets you abandon the game currently being played and substitute a different saved game from disk. Pick the game you want and select Restore or hit ENTER.

This is especially useful if you saved recently, but don’t like the way things have been going; just restore the previously saved game and “go back in time.” You can always restore a saved game without calling the Options Menu, by pressing F3.

“Check Score” allows you to bring up your score and ranking. Your score and



GAME PLAY MENU

ranking increases as you progress through the game. You can also bring up your score by pressing F4.

“Resume Current Game” leaves the menu box and puts you back in the game.

“Exit from Game” lets you quit and return to the top menu. Your game will automatically be saved in a special place, to be summoned up when you choose the “Resume Last Game” option from the Top Menu.

“Game Play Options” calls up another menu for you to choose from. You can also access this menu by pressing F5.

This menu has:

Music is On/Off	Interface
Sound is On/Off	Room Fade
Speech is On/Off	Panning

“Music” lets you turn music on and off.

“Sound” lets you turn sound effects on and off.

“Speech” lets you turn digitised speech and sound on and off.

“Interface” lets you switch between the default (“Hands Off”) mode (as you move the pointer, the current command shows at the bottom of the screen) and the Standard “only if I ask you” mode, in which you must hold down the LMB in order to see the commands. The advantage to this mode is that it allows the game to run a little faster; also, some users might be more comfortable with this mode.

“Room Fade” lets you choose the “special effect” which is used when Callash walks from one location to another. “Smooth” fades give you the fanciest, but slowest transitions. “Fast” give you the fastest, but least fancy transition. “Medium” is a compromise between the two.

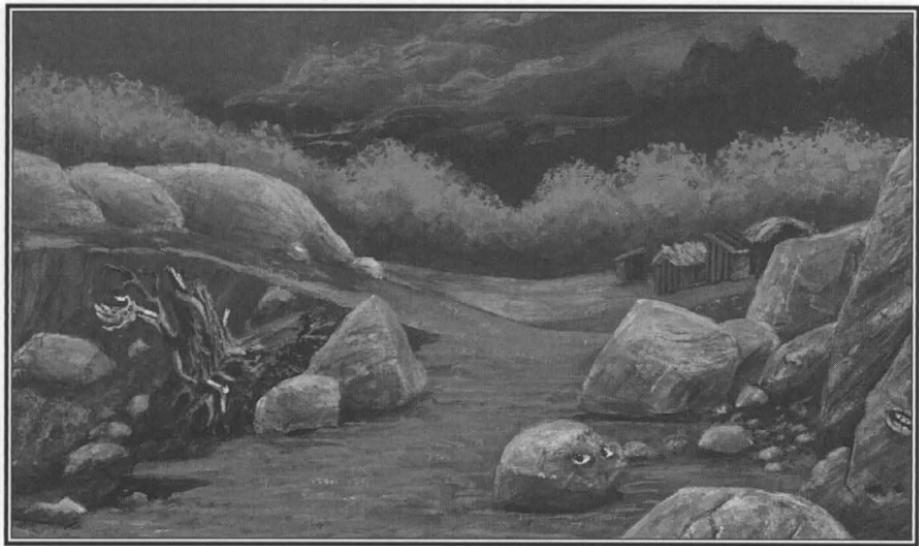
“Panning” lets you control the speed at which certain large locations in the game “scroll” across the screen. The default is a smooth, slow speed, meant for faster machines. You can change the setting to “Instant,” if you have a particularly slow machine; but the scrolling effect is more of a “jump” in this case. The “Medium” speed is a compromise between the two.

“CD-ROM Options” calls up another menu for you to choose from. You can also access this menu by pressing F6. This menu has:

Speech is On/Off
Speech Text is On/Off

“Speech” lets you turn digitised speech and sound on and off. Note that this same menu option is available in the “Game Play Options” menu listed above. If you change this option in one of these menus, it will automatically be changed in the other.

“Speech Text” lets you turn speech text boxes on and off. You can only turn speech text off if digitised speech is on; this means that you don’t have to look at the text as you hear the characters speak.



APPENDICES

DRAGONSPHERE DESIGN NOTES

There's no sense in trying to deny that the fantasy AGA market is a dangerous one. The fine King's Quest™ series from Sierra virtually defines the state of the art, and recent entries from Westwood and others have made some stiff competition. So why do a fantasy AGA? Well, two reasons.

1. We think we've got the best product: We're proud of our animation techniques, our painted backgrounds (and the talented artists that create them!) our smooth walker, our interface, our puzzles, our story, our music – pretty much every aspect of AGA design. We like to think we have the competition beat in every category, and we hope you think so too (if you don't, drop us a line and say what you think we could improve).
2. We love the genre: Most of us come from the heyday of Tolkein, and love fantasy and its rich worlds of magic. Most of us have dreamed of writing a fantasy novel or designing a fantasy game that could capture people's imaginations the way ours were captured back then. And, of course, most of us love playing these kinds of games. Again, we hope you do too.

With *DragonSphere* we tried to create a fantasy AGA with a plot and puzzles more intricate and involved than that of any AGA ever written. To this end, there are some twists and at least one big surprise that we're hoping will knock your socks off. We also aimed for a rich variety of characters, each of whom had an interesting personality, and a world that would be simultaneously intriguing and comfortable for everyone. A tall order!

Add to that our standard MicroProse AGA design goals (intuitive puzzles, interesting conversations, NEVER require a Restore to finish the game), and you have quite a product. We at MicroProse hope you enjoy playing *DragonSphere* as much as we enjoyed creating it.

Doug Kaufman, MPS Labs, July 1993



~~~~ TECHNICAL NOTES ~~~~

This section will help advanced users fine tune their systems for maximum performance. You do not need to read this section to play *Dragonsphere*. You only need to read this section if you are having trouble getting the game to run correctly (runs too slow, runs out of memory, etc.) or if you are a "power user" who enjoys squeezing the last drops of performance out of a game. Reading this section may enable you to improve the speed of the game; it may also help you free up more memory in your system which can be used to activate more optional features or to correct a "No More Memory," "No More EMS," or "KernelNoEMS" error.

SPEED

If you have a slower machine and the graphics in the game seem to be slow or "clunky," try turning off some of the optional features. Set your "Panning" speed to "Medium" or "Instant", and set your "Room Fade" to "Medium" or "Fast" (these options can be changed using the INSTALL program or from the "Game Play Options" menu during the game). You can also set your "Interface" to "Standard" to improve graphics performance - in this mode, menu options are only highlighted when you hold down the mouse button.

If you are experiencing long delays when walking from room to room, we suggest that you install some sort of "disk cache" program in your system. A disk cache will improve your load times dramatically. The SMARTDRV.SYS disk cache is distributed with many Microsoft(R) products, including DOS 5.0; other vendors also sell even more advanced disk caches. A disk cache can be installed by placing the appropriate "device=" line in your CONFIG.SYS file (several sample CONFIG.SYS files are provided in the section below). If you have a 4 megabyte system, we recommend that you use at least 512k as a disk cache. If you have a 2 megabyte system, use only 128k, because *Dragonsphere* uses high memory for other purposes as well.

MEMORY

Dragonsphere is designed to take advantage of all of the memory resources of your system (EMS, XMS, UMB, and so forth) in order to give you the best possible performance. *Dragonsphere* requires at least 575,000 bytes free conventional memory (as reported by the DOS "CHKDSK" or "MEM" command) in order to run correctly. To increase the amount of free memory available in your system, we recommend that you remove all resident programs except for mouse drivers, memory managers, and disk caches from your system before playing *Dragonsphere*. If you have DOS 5.0, you can also use the "dos=high" command in your CONFIG.SYS file to free up even more memory (refer to the sample CONFIG.SYS files provided below). In a pinch, you can also cut 20k off the memory requirements by running the INSTALL program and setting your "Music and Sound Card" to "No sound".

HIGH (EMS) MEMORY

Both the floppy and CD-Rom versions require at least 800k of EMS memory. The CD version requires 736k (753,664 bytes) in order to deliver digitised speech. To provide *Dragonsphere* with enough EMS memory, you need a system with at least 2 megabytes of memory. You also need to have a program called an "EMS Driver" installed. The EMM386.EXE driver is supplied with many Microsoft products, including DOS 5.0; other vendors also sell even more advanced memory drivers. We highly recommend Quarterdeck's QEMM386™ or Qualitas' 386MAX™. An EMS driver can be installed by placing the appropriate "device=" line in your CONFIG.SYS file (several sample CONFIG.SYS files are provided in the section below).

If you have additional EMS (or XMS) memory beyond the amount required, *Dragonsphere* will take advantage of that as well to improve the game's speed and performance. Usage of this memory happens automatically without the need for any special intervention on your part.

TROUBLESHOOTING

A "NoMoreMemory" error indicates that you do not have enough conventional memory free. *Dragonsphere* requires at least 575,000 bytes of free conventional memory in order to run properly. Refer to the section on "MEMORY," above, for information on how to increase your conventional memory. Try using one of the sample CONFIG.SYS files provided below.

A "KernelNoEMS" error indicates that you do not have an EMS driver installed. *Dragonsphere* requires an EMS driver in order to run properly. Refer to the section on "HIGH MEMORY," above, for more information on how to install an EMS driver. Try using one of the sample CONFIG.SYS files provided below.

A "NoMoreEMS" error indicates that *Dragonsphere* found an EMS driver but could not allocate enough memory (818,200 bytes). Refer to the section on "HIGH MEMORY," above, for more information *Dragonsphere*'s EMS memory requirements.

Sample CONFIG.SYS Files

Below are some sample CONFIG.SYS files that you may wish to use as a pattern for your own:

(4 Megabyte 386 with DOS 5.0)

```
file      =25
buffers  =25/X
dos       =high,umb
device    =C:\dos\himem.sys
device    =C:\dos\emm386.exe 1640
device    =C:\dos\smartdrv.sys1024
```

(4 Megabyte 386 with DOS 5.0 and QEMM386)

```
files     =25
buffers  =25/X
dos       =high
device   =C:\qemm\qemm386.sys ram
device   =C:\qemm\loadhi.sys C:\dos\smartdrv.sys 1024
```

(2 Megabyte 386 with DOS 5.0)

```
files     =25
buffers  =25/X
dos       =high,umb
device   =C:\dos\himem.sys
device   =C:\dos\emm386.exe 256
device   =C:\dos\smartdrv.sys 768
```

USA ONLINE SUPPORT SERVICES

MicroProse USA provides Upcoming News, Latest Versions, Updates, Product Demos, Reviews, Technical Support and more on the following Online Services for Modem Users. All are staffed by our Online Service Representatives, Quentin Chaney and Brian Hellesen.

MicroProse Bulletin Board Service (MPS*BBS)

USA (410) 785-1841, with settings of 8,N,1, and supports up to 14400 baud, 8 Lines, 24 hours a day, 7 days a week.

America Online: Industry Connection, Keyword: "MicroProse",

Address: MicroProse

CompuServe: Game Publishers Forum, Keyword: "Go GAMPUB",

Address: 76004,2223

Delphi: GameSig, Address: MicroProse

Fidonet: MicroProse Conference, Node 1: 2617/107

GEnie: Scorpia RT, Keyword: "Scorpia", Address: MicroProse

Internet: Address: 76004.2223@CompuServe.Com

MCI Mail: Address: MicroProse

PC-Link: Computer Forum, Keyword: "MicroProse", Address: MicroProse

Prodigy: "Game Club", Address: XHFK15D

Promenade: Industry Connection, Keyword: "MicroProse",

Address: MicroProse

Q-Link: Computer Forum, MicroProse Section, Address: MPSLabs.

CUSTOMER SERVICE & TECHNICAL SUPPORT

Telephone help is available

Monday to Friday,

2pm to 5pm by calling:

0454 329510

MICRO PROSE

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, UK

Tel: 0454 329510

Copyright ©1994 by MicroProse,

This manual and the computer programs and audiovisuals on the accompanying CD, which are described by this manual, are copyrighted and contain proprietary information belonging to MicroProse. No one may give or sell copies of this manual or the accompanying disks or of listings of the programs on the disks to any person or institution, except as provided for by written agreement with MicroProse Software, Inc. No one may copy, photocopy, reproduce, translate this manual or reduce it to machine readable form, in whole or in part, without the prior written consent of MicroProse. Any person/persons reproducing any portion of this program, in any media, for any reason, shall be guilty of Copyright Violation, and shall be subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

DRAGONSHERE



Copyright ©1994 MicroProse

MICRO PROSE

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, R.U.

Tél: (+44) 454 329510

Il est interdit de reproduire ce livret, dans sa totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit, sans permission, sauf pour la citation de brefs passages dans des critiques.

IBM est une marque déposée d'International Business Machines, Inc.

Tandy est une marque déposée de Tandy Corporation.

Apple et Macintosh sont des marques déposées d'Apple Computers, Inc.

Quarterdeck est une marque de Quarterdeck.

Qualitas et 386MAX sont des marques déposées de Qualitas.

Fabriqué au R.U.

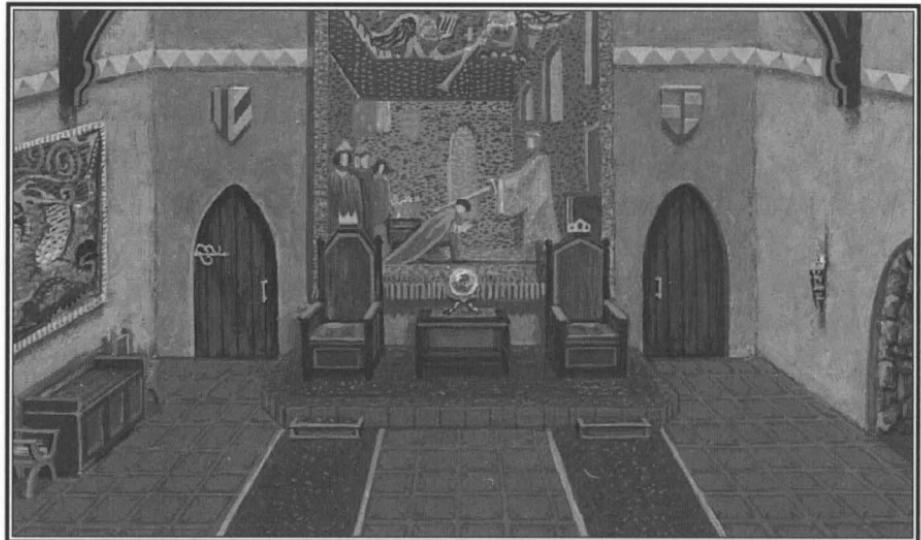
~ TABLE DES MATIERES ~

Crédits	20
Introduction	21
Installation	22
Commencer	24
Interface	27
Options.....	30
Annexes	33
Notes Techniques	34

~ CREDITS ~

Conçu et écrit par	Doug Kaufman
Produit par	Matt Gruson
Directeur technique	Brian Reynolds, Don Barto
Programmeur principal	Paul Lahaise
Musique de	Micheal Bross
Artiste principal	Mike Gibson
Peintres	Bob Kathman, Cynthia Lang-Bachur, Kenn Nishiuye
Animation	Charles Shenton (principal), Kevin Boehm, Anne-Marie Cox, Frank Frazier, Ken Race
Programmation des applications	Ginny Schmidt
Programmation sonore	Ken Lagace
Editeur des voix	Jack Miller
Directeur de projet Assurance Qualité	Dave Ellis
Directeur de produit marketing	John Driebelbis
Conception du packaging	Julie Burness
Conception et présentation du manuel	Sarah Kerr
Directeur de la rédaction	Alkis Alkiviades

Cette liste n'est pas exhaustive. Sélectionnez "CREDITS" (Générique) sur le menu principal du jeu pour voir la liste complète.



Options de jeu: *DragonSphere* vous permet d'ajouter un certain nombre de

INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde des Aventures Graphiques Animées de MicroProse! Une AGA, comme son nom l'indique, utilise des graphismes animés pour raconter une aventure. On a comparé ce type de jeu à un film interactif, une émission télévisée ou encore un livre. Mais nous préférions ne pas classer nos jeux de cette façon, puisqu'ils ont été conçus spécialement pour l'ordinateur personnel. Ce sont des aventures interactives pour ordinateur.

Dans DRAGONSPHERE, vous contrôlez les actions de Callash, le nouveau roi du pays de Gran Callahach. Au début du jeu, pendant l'intro, vous voyez le redoutable Sanwe, sorcier inter-dimensionnel aux immenses pouvoirs, pris au piège par les sortilèges puissants du magicien de la cour, Ner-Tom. Sanwe, bel et bien emprisonné, jure de s'échapper dans 20 ans. Il jure également de se venger de vous, qui à l'époque, n'avez que 13 ans.

Maintenant, 20 ans plus tard, votre père est mort, et vous avez hérité de son royaume. Le sorcier commence à se libérer de sa prison. Vous le savez, grâce à la Dragonsphère, créée par Ner-Tom, qui symbolise le sortilège. Le petit dragon qui se trouve à l'intérieur représente le sorcier; le globe de cristal qui l'entoure représente le sort qui emprisonne Sanwe. Tant que le globe demeurait intact et le dragon immobile, vous saviez que vous étiez en sécurité.

Mais à présent, la Dragonsphère commence à se craqueler, et le dragon à l'intérieur se met à remuer.

DRAGONSPHERE est un jeu conçu avec deux modes: "Novice" et "Challenging". Le mode "Novice" comprend de nombreux indices pendant le jeu, sous forme de texte ou de graphismes supplémentaires. Le mode "Challenging" s'adresse aux joueurs qui aiment la difficulté: les énigmes sont plus complexes et il y a moins d'indices. Cependant, les joueurs novices ne devraient pas hésiter à essayer le mode "Challenging" dès le début.



~ INSTALLATION CD ROM ~



Ilumez votre ordinateur et vérifiez que Microsoft Extensions est chargé.

- Insérez votre CD de jeu dans le lecteur CD ROM.
- Activez ce lecteur. Par exemple, s'il s'agit de "D", tapez "D:" et appuyez sur [Entrée].
- Tapez "Install" et appuyez sur [Entrée].
- Suivez les instructions à l'écran.

Le programme Install proposera un lecteur et un répertoire où installer le jeu, mais vous pouvez en changer si vous le désirez.

Les produits CD ROM de MicroProse peuvent installer quelques fichiers sur votre disque dur et certains utiliseront provisoirement de la mémoire paginée et de l'espace sur le disque dur pour y traiter à part des informations. Ce processus prendra souvent plusieurs minutes mais permettra à certaines scènes de se dérouler beaucoup plus rapidement.

LANCER LE JEU

Après l'installation, le programme Install vous dira comment commencer chaque jeu. Il vous suffit de suivre ces instructions chaque fois que vous voulez rejouer.

Options de configuration sonore: Vous pouvez configurer *Dragonsphere* pour qu'il utilise votre carte sonore et/ou votre carte pour les dialogues. Suivez les instructions à l'écran pour que le jeu reconnaisse vos besoins particuliers.

Dans certains cas, même notre système est incapable de détecter votre matériel sonore, particulièrement si vous utilisez une configuration qui n'est pas standard. Par conséquent, si une option est affichée en gris, vous pouvez quand même la choisir.

Si le système sonore que vous sélectionnez possède des options de configuration spécifiques, une deuxième série de choix apparaîtra, vous permettant de spécifier l'adresse pour les dialogues (Speech Address), l'IRQ et le DRQ/DMA. Les sélections par défaut sont indiquées. Attention: une erreur à ce stade pourrait causer de sérieux problèmes à votre système. Il vous sera peut-être nécessaire de consulter le guide d'installation de votre système sonore.

Si vous avez une carte Roland MT-32 ou LAPC-1, et une deuxième carte pour les sons digitalisés, une autre série d'options vous sera présentée pour votre support de sons digitalisés, lorsque vous aurez sélectionné Roland.

Si vous sélectionnez "No Sound" (pas de son) pendant l'installation, vous ne pourrez pas activer le son pendant le jeu. Si vous voulez alors entendre le son, vous serez obligé de retourner au DOS, de relancer le programme d'installation et de reconfigurer votre matériel.

Options de jeu: *Dragonsphere* vous permet d'ajuster un certain nombre de paramètres, selon vos préférences. Comme vous pouvez le voir dans la fenêtre rouge, il s'agit de:

Mouse Interface (Interface souris)

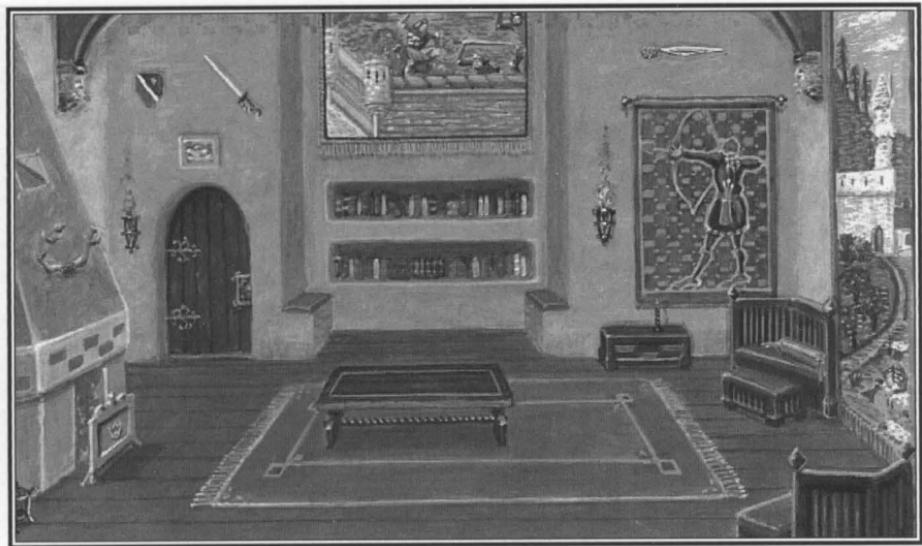
Panning (Scrolling)

Room Fades (Fondu enchaîné)

L'option "Mouse Interface" vous donne le choix entre les modes Standard et "Hands-off" (sans cliquer). En mode Standard, vous devez cliquer le bouton de la souris et le maintenir enfoncé pour voir les commandes à votre disposition. En mode "Hands-off", il vous suffira de déplacer la souris, par contre, le temps d'exécution sera ralenti. (Cf "Interface" à la page 27 pour plus de détails.)

L'option "Panning" vous permet de contrôler la vitesse de défilement sur l'écran des endroits importants du jeu. La vitesse par défaut est "Smooth" (Lente), ce qui permet un scrolling fluide, adapté aux ordinateurs rapides. Vous pouvez changer de réglage et choisir la vitesse "Fast" (Rapide), si votre ordinateur est particulièrement lent, mais dans ce cas, l'effet de scrolling sera plutôt "brusque". La vitesse "Medium" (Moyenne) est un compromis entre les deux.

L'option "Room Fades" vous permet de choisir l'effet spécial utilisé lorsque Callash va d'un endroit à un autre. Le réglage "Smooth" (Lent) vous donne la transition la plus sophistiquée, mais aussi la plus lente. Avec "Fast" (Rapide), la transition se fera beaucoup plus vite, mais sans fantaisie. Encore une fois, "Medium" (Moyen) est un compromis.



~~~~ COMMENCER ~~~~

S

i vous voulez commencer à jouer aussitôt après l'installation, c'est facile. Comme indiqué sur l'écran, "To play NOW, type: DRAGON." (Pour jouer MAINTENANT, tapez: DRAGON). Appuyez sur [Entrée].

Si vous désirez jouer à un autre moment, vous devez d'abord activer le répertoire contenant *Dragonsphere*. Si vous avez choisi l'option par défaut pendant l'installation, votre jeu se trouve dans le répertoire MPS\DRAGON. Donc, tapez "C:" et appuyez sur [Entrée], puis, tapez "cd\MPS\DRAGON" et appuyez sur [Entrée]. Vérifiez que le CD est bien installé dans votre lecteur CD, puis tapez "DRAGON" et appuyez encore une fois sur [Entrée].

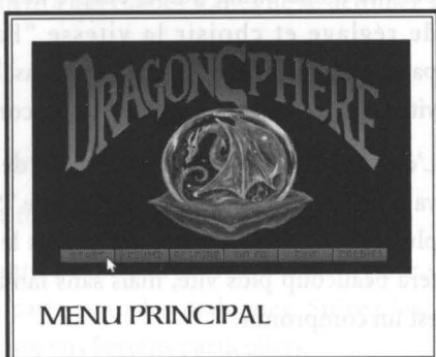
Si vous avez placé *Dragonsphere* dans un autre répertoire, activez d'abord ce répertoire (en tapant le nom de votre répertoire à la place de MPS\DRAGON dans la ligne ci-dessus).

LE MENU PRINCIPAL

Vous verrez l'animation d'ouverture la première fois que vous lancerez le jeu, puis un menu apparaîtra. (Lorsque vous jouerez par la suite, seul le menu apparaîtra.)

Les choix affichés sur le menu sont:

Start (Commencer)	Intro
Resume (Reprendre)	Exit (Sortie)
Restore (Charger)	Credits (Générique)



MENU PRINCIPAL

"Start" vous permet de commencer une toute nouvelle partie de *Dragonsphere*. Vous devrez choisir un niveau de difficulté pour le jeu.

"Resume" vous permet de continuer la dernière partie à laquelle vous avez joué, à partir de l'endroit où vous l'avez sauvegardée ou quittée.

“Restore” vous permet de charger une partie sauvegardée. Vous pouvez utiliser cette option en plein milieu d'une partie si les choses ne se passent pas comme vous le voulez.

“Intro” vous permet de revoir l'animation d'ouverture.

“Exit” vous permet de retourner au DOS.

“Credits” vous donne la liste complète des nombreuses personnes ayant participé à la réalisation de *Dragonsphere*.

LE JEU

Après avoir choisi de commencer une nouvelle partie, vous vous trouverez à l'intérieur du château de Callahach. Votre personnage, Callash, est réveillé par sa femme, la Reine Fiona. Elle vous demande de la retrouver dans la salle du conseil dès que possible.

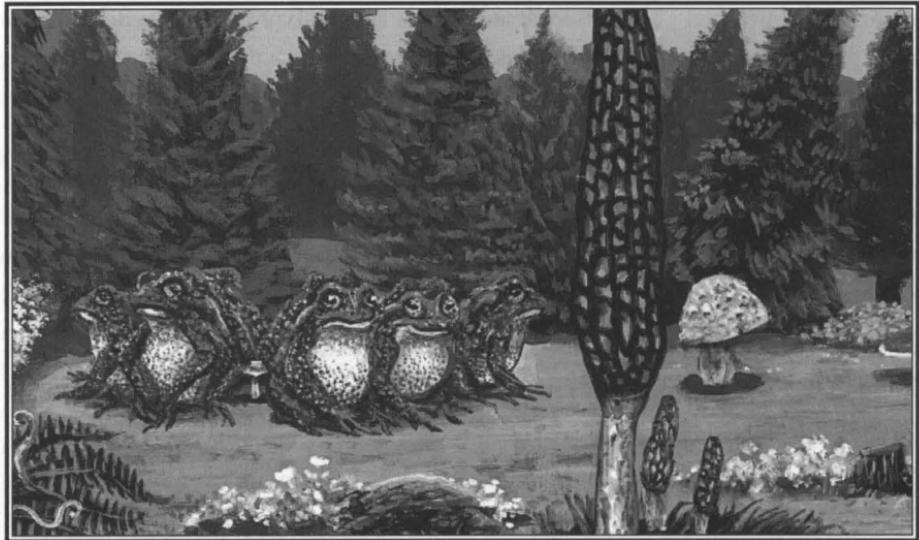
Si vous êtes habitué à ce type de jeu, vous êtes sans doute déjà dans le feu de l'action. Si vous connaissez les Aventures Graphiques Animées, mais que vous avez des doutes sur l'utilisation de l'interface, passez directement à la section “Interface”.

Si vous êtes un débutant en matière d'AGA, le petit guide suivant vous permettra de vous familiariser avec le jeu. Si vous préférez tout découvrir par vous-même, passez à la section suivante.

- Pour répondre à Fiona, choisissez une réponse sur la liste affichée au bas de l'écran. Continuez de même jusqu'à la fin de la conversation. Fiona s'en ira alors.
- Déplacez la souris. Lorsque le pointeur passe sur une zone active de l'écran, la commande affichée au bas de l'écran change. En cliquant le bouton gauche de la souris (BGS) sur la partie de l'écran concernée, vous exécuterez la commande affichée. On peut citer comme exemples de commandes: “Look at Bust on Wall” (Regarder le buste sur le mur) ou “Look at Wall Arches” (Regarder arches murales). La plupart des zones actives ont une commande spécifique comme “Walk to” (Aller à) ou “Walk Across” (Traverser).
- Cliquez deux fois (rapidement) le BGS sur la commande “Look” (Regarder) affichée en bas, sous l'écran de visualisation. Cela vous donnera une description générale de la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Nous vous conseillons d'utiliser cette commande chaque fois que vous arrivez dans un nouvel endroit.
- Cliquez sur “Look”, puis sur une zone active. Un message apparaîtra et vous donnera des informations sur l'objet sur lequel vous avez cliqué.
- Essayez de tirer (Pull) l'écran de cheminée (Fireplace Screen). Callash commencera par sortir du lit et se laver, puis il s'habillera. Ensuite, vous reprendrez la contrôle, avec un Callash rafraîchi et prêt à partir!

Statue, cliquez sur “Throw” (Jeter) puis, sur “Book” (Livre), si elle dans votre inventaire, puis sur la statue, et vous verrez la commande s'afficher (les mots manquants, comme “at” (à), “in” (dans) sont ajoutés). Vous obtenez alors le

- Essayez les commandes suivantes pour voir ce qui se passe: "Open Chest" (Ouvrir coffre), "Open Window" (Ouvrir fenêtre), "Look Decorations" (Regarder décos), "Look at Book" (Regarder livre), "Take Book" (Prendre livre), "Open Book" (Ouvrir livre). Comme vous pouvez le constater, il suffit parfois d'activer la bonne commande pour obtenir ce que vous voulez.
- Placez le curseur sur la porte située à l'extrémité est de la pièce; lorsqu'il se transforme en curseur GO, cliquez pour aller dans la pièce à côté (la chambre de la reine).
- Dans la chambre de la reine, habitez-vous à regarder autour de vous (Look Around), à regarder (Look at) et prendre (Take) des objets. Lorsque vous avez terminé, placez le curseur en bas de l'écran et allez dans le couloir. Trouvez des choses à examiner et des gens à qui parler. Nous vous conseillons d'aller jusqu'au bout de toutes les conversations avec tous les personnages du jeu. Vous apprendrez beaucoup par ces dialogues.
- Prenez votre temps lorsque vous regardez les objets. Très souvent, vous obtiendrez des indices et autres renseignements utiles en lisant les descriptions de chaque endroit du jeu.
- Si vous avez des doutes, essayez plusieurs variations d'une même commande. Par exemple, si la commande "Take" (Prendre) n'a pas l'effet escompté, essayez "Pull" (Tirer) ou "Push" (Pousser) à la place.



INTERFACE

L'interface des aventures MicroProse est conçue pour offrir un maximum d'efficacité et un minimum de difficulté. En utilisant la liste de commandes au bas de l'écran, les commandes spécifiques à chaque objet, et les commandes par défaut de la plupart des zones actives de l'écran, vous pouvez faire toutes sortes de choses sans avoir besoin de toucher au clavier.

SE DEPLACER

Si vous voulez aller quelque part, cliquez le bouton gauche de la souris (BGS) sur la destination voulue. Si "Walk to" (Aller à) ou "Walk across" (Traverser) n'est pas la commande par défaut pour cet endroit, essayez à côté.

Lorsque vous voulez changer d'écran, déplacez la souris jusqu'à ce que le curseur se transforme en symbole "GO". Cliquez le BGS et vous irez à un nouvel endroit.

Dans certains endroits, il est possible de traverser une pièce en "sautant" pour gagner du temps. Pour cela, cliquez sur l'endroit où vous voulez aller et appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT. Callash ira automatiquement à cet endroit en sautant. Cela ne marchera pas dans les pièces où le fait de sauter vous ferait éviter des énigmes.

ETABLIR DES COMMANDES

Toutes les zones actives ont une commande par défaut qui leur est associée, comme "Look at torch" (Regarder torche) ou "Push panel" (Pousser panneau). En cliquant le BGS sur une zone active, vous activez automatiquement sa commande par défaut.

Si vous voulez faire une opération spéciale avec un objet ou une zone active, vous pouvez établir votre propre commande. Par exemple, pour jeter un livre à une statue, cliquez sur "Throw" (Jeter) puis, sur "Book" (Livre), s'il est dans votre inventaire, puis sur la statue, et vous verrez la commande s'afficher (les mots manquants, comme "at" (à), "in" (dans) sont ajoutés). Vous obtenez alors la

commande suivante: "Throw Book at Statue" (Jeter Livre à Statue). Bien sûr, il n'est pas toujours conseillé de jeter des choses!

COMMANDES PAR DÉFAUT DÉFINIES PAR L'UTILISATEUR

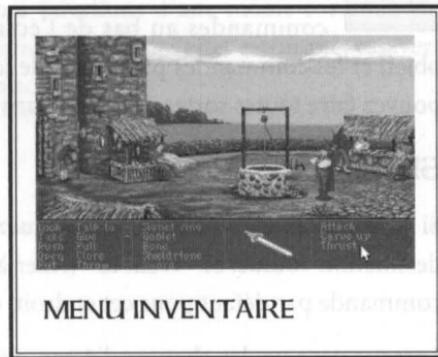
Bien que nous ayons établi une commande par défaut pour chaque objet, vous voudrez probablement effectuer certaines opérations avec tous les objets que vous trouverez. Regarder (Look) est un bon exemple et, généralement, c'est la commande par défaut définie par l'utilisateur.

Pour activer cette commande, cliquez sur n'importe quelle zone active en utilisant le Bouton Droit de la Souris (BDS). Vous regarderez ainsi la chose sur laquelle vous avez cliqué.

Vous pouvez changer cette commande par défaut (c'est pourquoi nous l'appelons "définie par l'utilisateur"). Pour cela, cliquez sur une commande avec le BDS, par exemple "Take" (Prendre). Cette commande deviendra alors la nouvelle commande par défaut définie par l'utilisateur. Vous pouvez alors cliquer le BDS un peu partout sur l'écran, pour essayer de prendre tout ce que vous voyez (mais vous ne pourrez prendre que certains objets).

OBJETS DE L'INVENTAIRE

Objets: Vous pourrez ramasser et transporter de nombreux objets spéciaux, par exemple, une coupe (Goblet) que vous trouverez dans la salle de bal (Ballroom), ou une épée (Sword) que l'on vous donnera en cadeau. Lorsque vous prenez un objet, il apparaît en bas de l'écran dans votre inventaire.



MENU INVENTAIRE

Une représentation de l'objet s'affiche chaque fois que vous cliquez sur le nom de l'objet avec le BGS (si vous cliquez sur l'objet ou son nom avec le BDS, vous activerez la commande par défaut définie par l'utilisateur). Lorsque vous établissez vos propres commandes, vous pouvez cliquer sur le nom de l'objet ou sur son icône pour l'inclure dans votre phrase.

Commandes spéciales: Bien que nous ayons créé une liste de verbes pour votre utilisation (comprenant "Look" (Regarder), "Take" (Prendre) et "Talk to" (Parler à)), une liste si réduite ne vous donne pas suffisamment de flexibilité. C'est pourquoi vous disposez de commandes spéciales.

Chaque fois que vous cliquez sur le nom d'un objet spécial, son icône est accompagnée d'une liste de verbes, dans le coin inférieur droit de l'écran. Ces verbes peuvent être utilisés pour établir des commandes, mais incluent toujours l'objet qu'ils accompagnent. Par exemple, vous pouvez "Use the Sword to Attack" (Utiliser l'épée pour attaquer) ou "Fill the Goblet" (Remplir la coupe).

Si vous avez tellement d'objets dans votre inventaire qu'ils ne sont pas tous visibles,

utilisez la barre de scrolling située sur le côté de la fenêtre, pour faire défiler la liste. Vous pouvez également cliquer sur un nom d'objet, maintenir le bouton de la souris enfoncé, et déplacer la souris vers le haut ou le bas pour accéder à d'autres parties de la liste.

CLIQUEZ DEUX FOIS

Pour vous aider, nous avons inclus une commande spéciale vous permettant de faire un examen général de ce qui vous entoure. Pour cela, cliquez deux fois sur la commande "Look" (Regarder) en utilisant le BGS. Nous vous conseillons d'utiliser cette commande chaque fois que vous arrivez dans un nouvel endroit.

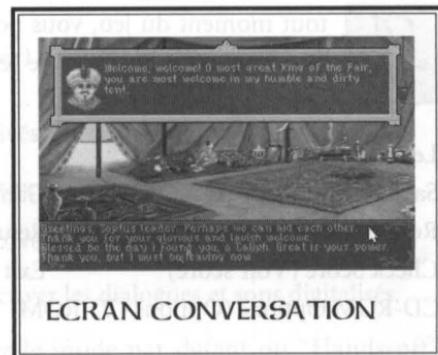


ECRAN REGARDER

Vous avez également la possibilité d'accéder au Menu de Jeu sans utiliser le clavier. Il suffit d'appuyer en même temps sur les deux boutons de la souris! Vous pouvez également accéder à ce menu en appuyant simultanément sur les touches INS et DEL.

CONVERSATIONS

Au cours du jeu, vous aurez l'occasion de parler avec les autres personnages de l'histoire. Pour engager la conversation, il suffit d'activer la commande "Talk to" (Parler à).



ECRAN CONVERSATION

Une fois la conversation commencée, vous remarquerez que les commandes de la fenêtre d'interface au bas de l'écran disparaîtront, et seront remplacées par différentes lignes de texte. Utilisez la souris pour sélectionner les paroles que vous voulez faire dire à Callash.

Il est fortement conseillé de passer entièrement en revue les conversations du jeu, car vous apprendrez beaucoup de choses par l'intermédiaire des dialogues.

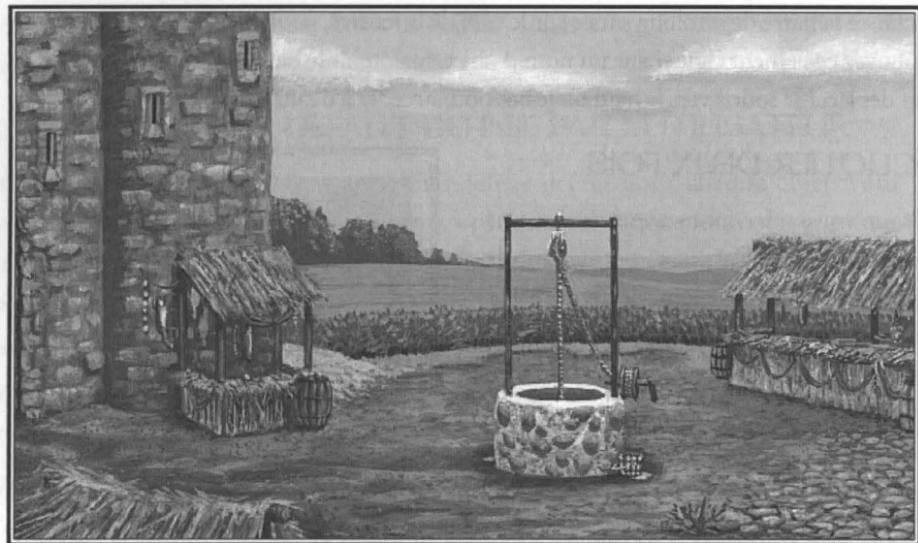
INTERFACE CLAVIER

Nous vous conseillons fortement d'utiliser une souris, mais si vous n'en avez pas, le jeu acceptera les commandes clavier.

Touches directionnelles: Les touches directionnelles (du clavier numérique, ou les touches directionnelles grises si vous en avez), vous permettront de déplacer le pointeur.

Tab: Vous pouvez passer de l'écran de jeu à la fenêtre d'interface en appuyant sur la touche Tab.

INS et DEL: La touche INS du clavier numérique correspond au BGS, vous permettant d'activer des commandes et de mettre en surbrillance des objets spéciaux. La touche DEL équivaut au BDS, vous permettant de définir ou d'activer la commande par défaut définie par l'utilisateur.



~ OPTIONS DE L'UTILISATEUR ~



tout moment du jeu, vous pouvez appuyer sur la touche F1 ou ESC et faire apparaître le Menu de Jeu. Ce menu vous permet d'ajuster certains paramètres du jeu.

Les options du menu sont:

Save Game (Sauvegarder partie)

Restore Game (Charger partie)

Check Score (Voir score)

CD-ROM Options (Options CD-ROM)

Game Play Options (Options de jeu)

Resume Current Game (Reprendre partie en cours)

Exit from Game (Quitter le jeu)

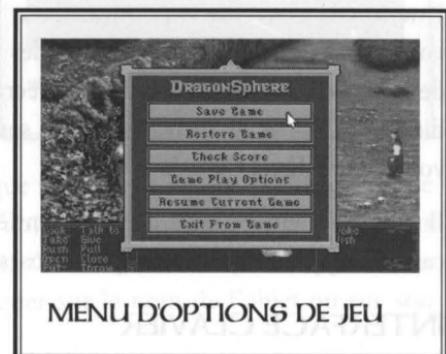
L'option "Save Game" vous permet de sauvegarder la partie en cours sur votre disque. Choisissez un emplacement où sauvegarder la partie et donnez-lui un nom pour vous rappeler où vous en étiez. Sélectionnez "Save" (Sauvegarder) ou appuyez sur [Entrée].

Vous pouvez reprendre cette partie à tout

moment, en utilisant l'option "Restore Game". Vous pouvez toujours sauvegarder une partie, sans passer par le Menu de Jeu, en appuyant simplement sur F2.

Si vous voulez effacer une partie précédemment sauvegardée et la remplacer par une autre, sélectionnez l'emplacement correspondant, tapez le nouveau nom, et sauvegardez à nouveau. Si vous sélectionnez "Clear" (Effacer), vous effacerez simplement la partie située dans l'emplacement sélectionné.

L'option "Restore Game" vous permet d'abandonner la partie en cours et d'en charger une autre, sauvegardée précédemment. Choisissez la partie voulue et sélectionnez "Restore" (Charger) ou appuyez sur [Entrée].



MENU D'OPTIONS DE JEU

C'est particulièrement intéressant si vous avez sauvegardé il y a peu de temps, mais que les choses tournent mal. Chargez la partie sauvegardée et "retournez en arrière". Vous pouvez toujours charger une partie sauvegardée sans passer par le Menu de Jeu, en appuyant sur F3.

L'option "Check Score" vous permet de faire apparaître votre score et votre classement. Ceux-ci augmentent à mesure que vous progressez dans le jeu. Vous pouvez également afficher votre score en appuyant sur F4.

L'option "Resume Current Game" fait disparaître le menu et vous permet de continuer le jeu.

L'option "Exit from Game" vous ramène au Menu Principal. Votre partie sera automatiquement sauvegardée dans un emplacement spécial, et vous la reprendrez lorsque vous sélectionnerez "Resume Last Game" (Reprendre dernière partie) sur le Menu Principal.

En sélectionnant "Game Play Options", vous ferez apparaître un autre menu. Vous pouvez également accéder à ce menu en appuyant sur F5.

Ce menu est le suivant:

Music is On/Off (Musique activée/désactivée)	Interface
Sound is On/Off (Son activé/désactivé)	Room Fade (Fondu enchaîné)
Speech is On/Off (Dialogues activés/désactivés)	Panning (Scrolling)

"Music" vous permet d'activer ou de désactiver la musique.

"Sound" vous permet d'activer ou de désactiver les effets sonores.

"Speech" vous permet d'activer ou de désactiver les dialogues et sons digitalisés.

"Interface" vous permet de choisir entre le mode par défaut ou "Hands-off" (lorsque vous déplacez le pointeur, la commande correspondante s'affiche au bas de l'écran), et le mode "Standard", pour lequel vous devez maintenir le BGS enfoncé pour voir les commandes. L'avantage de ce dernier mode est qu'il permet au jeu d'être un peu plus rapide. De plus, certaines personnes préfèrent ce mode.

"Room Fade" vous permet de choisir l'effet spécial utilisé lorsque Callash va d'un endroit à un autre. Le réglage "Smooth" (Lent) vous donne la transition la plus sophistiquée, mais aussi la plus lente. Avec "Fast" (Rapide), la transition se fera beaucoup plus vite, mais sans fantaisie. "Medium" (Moyen) est un compromis entre les deux.

"Panning" vous permet de contrôler la vitesse de défilement sur l'écran des endroits importants du jeu. La vitesse par défaut est "Smooth" (Lente), ce qui permet un scrolling fluide, adapté aux ordinateurs rapides. Vous pouvez changer de réglage et choisir la vitesse "Instant" (Instantanée), si votre ordinateur est particulièrement lent, mais dans ce cas, l'effet de scrolling sera plutôt "brusque". La vitesse "Medium" (Moyenne) est un compromis entre les deux.

En sélectionnant "CD-ROM Options", vous accédez à un autre menu. Vous pouvez également faire apparaître ce menu en appuyant sur F6. Les options sont:

Speech is On/Off (Dialogues activés/désactivés)

Speech Text is On/Off (Sous-titres activés/désactivés)

L'option "Speech" vous permet d'activer ou de désactiver les dialogues et sons digitalisés. Remarque: la même option est disponible dans le menu "Options de jeu" décrit ci-dessus. Si vous modifiez cette option dans l'un des deux menus, cela affectera automatiquement l'autre.

L'option "Speech Text" vous permet d'activer ou de désactiver les sous-titres. Vous ne pouvez désactiver les sous-titres que si les dialogues sont activés. Dans ce cas, vous n'avez pas besoin de lire le texte pendant que les personnages parlent.



~~ ANNEXES ~~

NOTES SUR LA CONCEPTION DE DRAGONSHERE

Il serait insensé de nier les difficultés du marché des Aventures Graphiques Animées. La superbe série King's Quest™ de Sierra est à la pointe du progrès dans ce domaine et les derniers produits de Westwood et autres offrent une sérieuse concurrence. Alors, pourquoi faire une AGA fantastique? Eh bien, pour deux raisons.

1. Nous pensons que notre produit est le meilleur: Nous sommes fiers de nos techniques d'animation, des graphismes de nos arrière-plans (et des artistes de talent qui les créent!), de la fluidité des déplacements, de notre interface, de nos énigmes, de notre histoire, de notre musique, bref, de tous les aspects qui constituent une AGA. Nous trouvons que nous dépassons nos concurrents dans toutes les catégories, et nous espérons que vous partagerez notre opinion (sinon, écrivez-nous pour nous dire comment nous pourrions nous améliorer).
2. Nous adorons ce genre: La plupart d'entre nous ont grandi avec Tolkien et adorent les univers imaginaires et magiques. Nous avons presque tous rêvé d'écrire un roman fantastique qui captiverait l'imagination des lecteurs comme la nôtre était captivée dans notre enfance. Et bien sûr, nous adorons ce genre de jeux. Nous espérons que vous aussi.

Avec *Dragonsphere*, nous avons essayé de créer une AGA dont l'intrigue et les énigmes seraient plus complexes et sophistiquées que dans tout autre jeu. C'est pourquoi nous avons inclus quelques rebondissements et au moins une grande surprise, espérant ainsi étonner tout le monde. Nous avons également opté pour une grande variété de personnages, ayant chacun une personnalité intéressante, et choisi un monde qui devrait être à la fois fascinant et agréable pour tous. Un projet ambitieux!

Si l'on ajoute à tout cela les objectifs de conception standard des AGA de MicroProse (énigmes intuitives, conversations intéressantes, JAMAIS besoin de la fonction charger pour terminer le jeu), on obtient un produit exceptionnel. A MicroProse, nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à jouer à *Dragonsphere* que nous en avons pris à le créer.

Doug Kaufman, MPS Labs, Juillet 1993



~~~~ NOTES TECHNIQUES ~~~~

Cette partie a pour but de vous aider à ajuster votre système afin d'obtenir la performance maximale. Il n'est pas nécessaire de lire cette section pour jouer à *Dragonsphere*. Lisez-la simplement si votre jeu ne fonctionne pas correctement (trop lent, manque de mémoire, etc.) ou si vous êtes un de ceux qui voulez toujours utiliser la meilleure configuration possible pour un jeu. Cette partie peut vous aider à augmenter la vitesse du jeu. Elle peut aussi vous permettre de libérer de la mémoire, ce qui est utile en cas de message d'erreur du type "No More Memory", "No More EMS" ou "KernelNoEMS", et également si vous souhaitez activer davantage d'options.

VITESSE

Si votre ordinateur est assez lent et que les graphismes du jeu vous semblent très ralentis ou saccadés, essayez de désactiver certaines options. Réglez "Panning" (Scrolling) sur "Medium" (Moyen) ou "Instant" (Instantané) et "Room Fade" (Fondu enchaîné) sur "Medium" (Moyen) ou "Fast" (Rapide) (ces options peuvent être modifiées pendant le programme d'installation ou à partir du menu d'Options de Jeu). Vous pouvez également régler votre "Interface" sur "Standard" pour améliorer la performance graphique. Dans ce mode, les options de menu ne sont mises en surbrillance que si vous appuyez sur le bouton de la souris.

Si les délais sont longs lorsque vous passez d'une pièce à une autre, nous vous conseillons d'installer une sorte de programme "cache-disque" dans votre système. Un cache-disque accélérera considérablement le temps de chargement. Le cache-disque SMARTDRV.SYS est distribué avec beaucoup de produits Microsoft®, y compris DOS 5.0. D'autres distributeurs vendent des programmes cache-disque encore plus sophistiqués. Un cache-disque peut être installé en plaçant la ligne appropriée "device=" dans votre fichier CONFIG.SYS (plusieurs exemples de fichiers CONFIG.SYS sont donnés ci-dessous). Si vous avez un système de 4

mégaoctets, nous vous recommandons d'utiliser au moins 512 Ko comme cache-disque. Si vous avez un système de 2 mégaoctets, n'utilisez que 128 Ko, car *Dragonsphere* utilise la mémoire haute pour d'autres raisons également.

MEMOIRE

Dragonsphere est conçu pour utiliser toutes les ressources de mémoire de votre système (EMS, XMS, UMB etc) afin de vous donner la meilleure performance possible. Le jeu a besoin d'au moins 575 000 octets de mémoire conventionnelle libre pour fonctionner correctement (utilisez la commande "CHKDSK" ou "MEM" du DOS pour savoir la quantité de mémoire dont vous disposez). Pour augmenter la quantité de mémoire libre disponible dans votre système, nous vous conseillons de retirer tous les programmes résidents de votre système avant de jouer, à l'exception des drivers de souris, des gestionnaires de mémoire et des programmes cache-disque. Si vous avez le DOS 5.0, vous pouvez également utiliser la commande "dos=high" de votre fichier CONFIG.SYS pour libérer encore plus de mémoire (voir exemples de fichiers CONFIG.SYS donnés ci-dessous). A la limite, vous pouvez aussi réduire de 20 Ko la mémoire requise en lançant le programme d'installation et en choisissant "No sound" (Pas de son) pour votre configuration sonore.

MEMOIRE HAUTE (EMS)

Les versions disquettes et CD-Rom ont toutes les deux besoin d'au minimum 800 Ko de mémoire EMS. La version CD a besoin de 736 Ko (753 664 octets) pour que les dialogues digitalisés fonctionnent. Pour fournir suffisamment de mémoire EMS au jeu, il vous faut un système possédant au moins 2 mégaoctets de mémoire. Il faut aussi que vous ayez un programme "EMS Driver" installé. Le gestionnaire EMM386.EXE est fourni avec de nombreux produits Microsoft, y compris DOS 5.0. D'autres distributeurs vendent des gestionnaires de mémoire encore plus sophistiqués. Nous conseillons fortement QEMM386™ de Quarterdeck ou 386MAX™ de Qualitas. Un driver EMS peut être installé en plaçant la ligne appropriée "device=" dans votre fichier CONFIG.SYS (plusieurs exemples de fichiers CONFIG.SYS vous sont donnés ci-dessous).

Si vous avez davantage de mémoire EMS (ou XMS) que la quantité nécessaire, *Dragonsphere* s'en servira pour augmenter la vitesse et la performance du jeu. L'utilisation de cette mémoire se fera automatiquement, sans que vous ayez besoin d'intervenir.

DEPANNAGE

Le message "NoMoreMemory" indique que vous n'avez pas suffisamment de mémoire conventionnelle libre. *Dragonsphere* a besoin d'au moins 575 000 octets de mémoire conventionnelle libre pour fonctionner correctement. Reportez-vous au paragraphe sur la "Mémoire" ci-avant, pour savoir comment augmenter votre mémoire conventionnelle. Essayez d'utiliser l'un des exemples de fichiers CONFIG.SYS donnés ci-dessous.

Le message "KernelNoEMS" indique que vous n'avez pas de driver EMS installé. *DragonSphere* a besoin d'un driver EMS pour fonctionner correctement. Reportez-vous au paragraphe "Mémoire haute" ci-avant, pour savoir comment installer un driver EMS. Essayez d'utiliser l'un des exemples de fichiers CONFIG.SYS donnés ci-dessous.

Le message "NoMoreEMS" vous indique que le programme a trouvé un driver EMS, mais ne peut pas allouer suffisamment de mémoire (818 200 octets). Reportez-vous au paragraphe "Mémoire haute" ci-avant, pour avoir plus de détails sur la quantité de mémoire EMS requise pour *DragonSphere*.

Exemples de fichiers CONFIG.SYS

Voici quelques exemples de fichiers CONFIG.SYS que vous pouvez utiliser comme modèles:

(386, 4 mégaoctets, DOS 5.0)

```
file      =25
buffers  =25/X
dos       =high,umb
device    =C:\dos\himem.sys
device    =C:\dos\emm386.exe 1640
device    =C:\dos\smartdrv.sys1024
```

(386, 4 mégaoctets, DOS 5.0 et QEMM386)

```
files     =25
buffers  =25/X
dos       =high
device    =C:\qemm\qemm386.sys ram
device    =C:\qemm\loadhi.sys C:\dos\smartdrv.sys 1024
```

(386, 2 mégaoctets, DOS 5.0)

```
files     =25
buffers  =25/X
dos       =high,umb
device    =C:\dos\himem.sys
device    =C:\dos\emm386.exe 256
device    =C:\dos\smartdrv.sys 768
```

SERVICES USA ONLINE

MicroProse USA fournit des informations sur les produits à venir, des nouvelles versions, des améliorations, des démos, des critiques, une assistance technique et bien plus encore sur les services Online destinés aux utilisateurs de modem. Tous sont sous la responsabilité de nos représentants des services Online, Quentin Chaney et Brian Hellesen. Tous les numéros de téléphone indiqués sont aux USA.

Micro-serveur télématique MicroProse (MPS*BBS)

USA (410) 785-1841, avec une configuration de 8,N,1. Supporte jusqu'à 14 400 bauds, 8 lignes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7.

America Online: Industry Connection, Mot de passe: "MicroProse",

Adresse: MicroProse.

CompuServe: Game Publishers Forum, Mot de passe: "Go GAMPUB",

Adresse: 76004,2223

Delphi: GameSig, Adresse: MicroProse

Fidonet: MicroProse Conference, Node 1: 2617/107

GEnie: Scorpia RT, Mot de passe: "Scorpia", Adresse: MicroProse

Internet: Adresse: 76004.2223@CompuServe.Com

MCI Mail: Adresse: MicroProse

PC-Link: Computer Forum, Mot de passe: "MicroProse", Adresse: MicroProse

Prodigy: "Game Club", Adresse: XHFK15D

Promenade: Industry Connection, Mot de passe: "MicroProse",

Adresse: MicroProse

Q-Link: Computer Forum, MicroProse Section, Adresse: MPSLabs.

SERVICE CONSOMMATEURS & ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous pourrez nous joindre également soit
par minitel au "3615 MICROPROSE"
ou à l'adresse suivante :

Ubi Soft - Service consommateurs
MICROPROSE - 28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil.

Tél: (1) 48 570554

MICRO PROSE

The Ridge Chipping Sodbury, Bristol BS17 6SY, R.U.

Tél: (+44) 454 329510

Copyright © 1994 MicroProse,

Ce manuel, les programmes informatiques et audiovisuels du CD qui l'accompagne et sont décrits dans le manuel, sont sous copyright et contiennent des informations appartenant à MicroProse. Il est interdit de donner, ou de vendre des copies de ce manuel, du CD qui l'accompagne, ou des listings des programmes contenus sur ce CD, à toute personne ou institution, sans l'autorisation écrite de MicroProse Software, Inc. Personne n'est autorisé à copier, photocopier, reproduire, traduire ce manuel ou le réduire à un format exploitable sur machine, en partie ou dans sa totalité, sans l'autorisation écrite préalable de MicroProse. Toute personne reproduisant toute partie de ce programme, dans quelque support médiatique que ce soit, pour quelque raison que ce soit, sera coupable de violation de copyright, et soumise à la loi sur la responsabilité civile à la discréption du détenteur du copyright.

DRAGONSHERE



Copyright © 1994 MicroProse

MICRO PROSE

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, GB
Tel: +44 (0)454 329510

Dieses Handbuch darf ohne Genehmigung weder in Auszügen noch als Ganzes reproduziert werden, außer in kurzen Auszügen zu Besprechungszwecken.

IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines, Inc.

Tandy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Tandy Corporation

Apple und Macintosh sind eingetragene Warenzeichen von Apple Computers, Inc.

Quarterdeck ist ein eingetragenes Warenzeichen von Quarterdeck

Qualitas und 386MAX sind eingetragene Warenzeichen von Qualitas

Hergestellt in GB

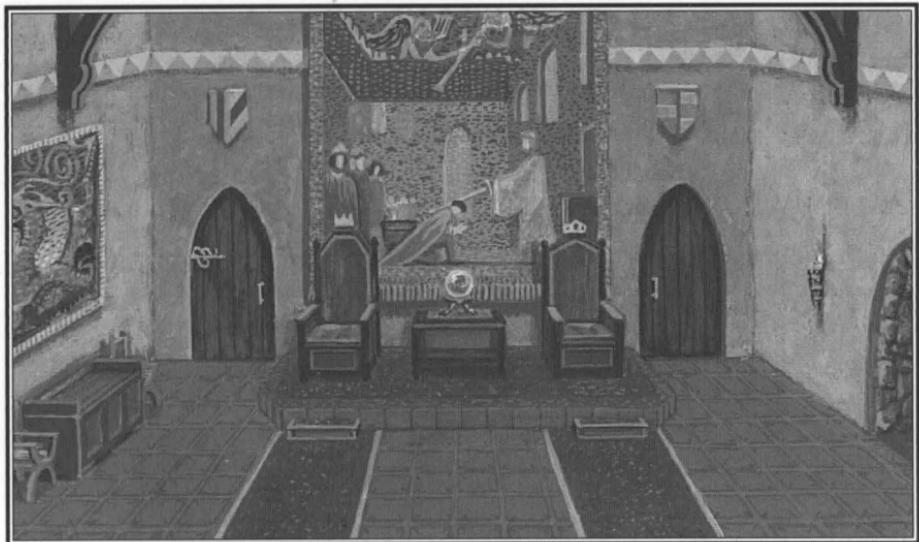
INHALT

Mitarbeiter	39
Einführung.....	40
Installation	41
Spielbeginn.....	43
Schnittstelle.....	46
Benutzeroptionen	49
Anhang	52
Technische Anmerkungen	53

MITARBEITER

Design und Skript	Doug Kaufman
Produktion	Matt Gruson
Technische Leitung	Brian Reynolds, Don Barto
Leitender Programmierer	Paul Lahaise
Musik	Micheal Bross
Künstlerische Leitung	Mike Gibson
Grafiken	Bob Kathman, Cynthia Lang-Bachur, Kenn Nishiuye
Animation	Charles Shenton (Leitung), Kevin Boehm, Anne-Marie Cox, Frank Frazier, Ken Race
Anwendungsprogrammierung	Ginny Schmidt
Soundprogrammierung	Ken Lagace
Sprachbearbeitung	Jack Miller
Gesamtleitung der Qualitätssicherung	Dave Ellis
Produkt-Marketing	John Driebelbis
Verpackungsdesign	Julie Burness
Handbuch-Design & Layout	Sarah Kerr
Redaktion	Alkis Alkiviades

(Diese Liste ist keineswegs vollständig. Bitte wählen Sie die Option "Credits" des Spielmenüs, wenn Sie das gesamte Mitarbeiterverzeichnis sehen möchten).



~~~~ EINFÜHRUNG ~~~

Willkommen in der MicroProse-Welt grafischer Animationsabenteuer (Animated Graphic Adventures, abgekürzt "AGA"). Ein AGA verwendet, wie der Name schon sagt, Animationsgrafiken, um eine Abenteuergeschichte zu erzählen. Diese Art von Computerspiel wird häufig mit interaktiven Filmen, Fernsehshows und Büchern verglichen. Wir möchten unsere Spiele nicht auf diese Weise kategorisieren, denn sie sind speziell auf PCs zugeschnitten; wir nennen sie deshalb interaktive Computer-Abenteuer.

In DRAGONSPHERE steuern Sie die Handlungen von Callash, dem neu gekrönten König des Volkes von Gran Callahach. Zu Beginn des Spiels, während der Einführungssequenz, wird der gefürchtete Sanwe - ein mächtiger Zauberer, der in allen Dimensionen zu Hause ist - von den Zaubersprüchen Ihres Hofmagiers Ner-Tom überwältigt. Sanwe ist gefangen, schwört aber, daß er nach zwanzig Jahren wieder freikommen werde. Und er schwört Rache, Rache an Ihnen, der damals ein Junge von gerade 13 Jahren war.

Nun, zwanzig Jahre später, hat Ihr Vater kurz vor seinem Tode die Geschicke des Landes in Ihre Hände gelegt. Der Zauberer beginnt, sich von seinen Fesseln zu lösen. Woher Sie das wissen? Ner-Tom hat einen Zauber geschaffen, den er "DragonSphere" nennt. Der kleine Drache in der Kugel stellt den Zauberer dar; die Kristallkugel selbst repräsentiert den Zauberspruch, der Sanwe gefangenhält. Solange die Kugel ganz und der Drache darin ruhig bleibt, wissen Sie, daß der Zauber noch wirkt.

Doch nun haben sich Risse in der Kugel gebildet, und der Drache darin regt sich.

DRAGONSPHERE besitzt zwei Spielmodi: "Novice" (Anfänger) und "Challenging" (Fortgeschritten). Der "Novice"-Modus hält, was der Name verspricht - im Laufe des Spiels gibt es viele Hinweise und Tips, entweder in zusätzlichen Texten oder in den Grafiken selbst. Der "Challenging"-Modus ist für Spieler, die es gern ein bißchen schwieriger haben - die Rätsel sind etwas komplizierter, und die Anzahl der Hinweise, die gegeben werden, ist geringer. Dennoch sollten sich Anfänger nicht scheuen, sofort mit diesem Modus zu beginnen.



~~~~ CD-ROM-INSTALLATION ~~~~

S

Schalten Sie Ihren Computer ein, und achten Sie darauf, daß die Microsoft-Erweiterungen (Extensions) geladen sind.

- Legen Sie Ihre Spiel-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.
- Schalten Sie mit dem entsprechenden Buchstaben zum richtigen Laufwerk um. Ist das Laufwerk z.B. "D", dann geben Sie "D:" ein und drücken [Return].
- Geben Sie dann "Install" ein, und drücken Sie erneut [Return].
- Folgen Sie anschließend den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Das Installationsprogramm schlägt ein Laufwerk und ein Verzeichnis für die Installation vor, das Sie allerdings ändern können, wenn Sie möchten.

Die CD-Titel von MicroProse installieren einige Dateien auf Ihrer Festplatte und/oder sichern andere vorübergehend im Zusatzspeicher (XMS). Dieser Vorgang kann oft mehrere Minuten dauern, führt aber dazu, daß die Szenen schneller abgespielt werden können.

BETREIBEN DES SPIELS

Nach der Installation zeigt Ihnen das Installationsprogramm, wie jedes Spiel gestartet wird.

Wiederholen Sie diese Anweisungen einfach jedesmal, wenn Sie das Spiel erneut betreiben möchten.

Hardware-Konfigurationsoptionen: Sie können *Dragonsphere* auf Ihre Soundkarte und/oder die Karte zur digitalen Sprachausgabe (sound card/speech card) einstellen. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, und das Spiel wird Ihre speziellen Wünsche zur Kenntnis nehmen.

Das Spiel kann auf

oder auf einer

oder auf einer

Mit Hilfe der Option "Start" kommt ein neues Spiel. Sie können hier den Schwierigkeitsgrad des Spieles bestimmen.

In einigen Fällen kann selbst unser System Ihre Sound-Hardware nicht erkennen, insbesondere, wenn sie über eine nicht dem Standard entsprechende Konfiguration verfügt. Mit anderen Worten: Sollte eine Option grau auf dem Bildschirm erscheinen, so bedeutet das nicht, daß sie nicht gewählt werden kann.

Hat die von Ihnen gewählte Hardware-Option spezielle Konfigurationsoptionen, dann können Sie mit Hilfe einer zweiten Auswahlserie "Speech Address" (Sprachadresse), IRQ und DRQ/DMA spezifizieren. Auch hier werden Vorgaben angeboten. Vorsicht: Sollte Ihnen hier ein Fehler unterlaufen, könnte dies Probleme für Ihr Betriebssystem bedeuten. Möglicherweise müssen Sie das Handbuch zur Einstellung Ihres Soundsystems zu Rate ziehen.

Verfügen Sie über eine Roland MT-32- oder LAPC-1-Soundkarte und ein zweites System, das digitalisierten Sound unterstützt, dann kann eine zweite Optionsauswahl für die digitalisierte Soundunterstützung erscheinen.

Wählen Sie während der Installation "No Sound" (Kein Sound), dann können Sie den Sound im Verlauf des Spiels nicht anstellen. Stattdessen müssen Sie zu DOS zurückkehren und den Installationsvorgang erneut durchführen, um Ihre Hardware neu zu konfigurieren.

Spieloptionen: *Dragonsphere* bietet einige vom Benutzer abzustimmende Raffinessen. Wie Sie im roten Prompt-Kasten sehen können, handelt es sich um:

Mouse Interface (Maus-Schnittstelle)

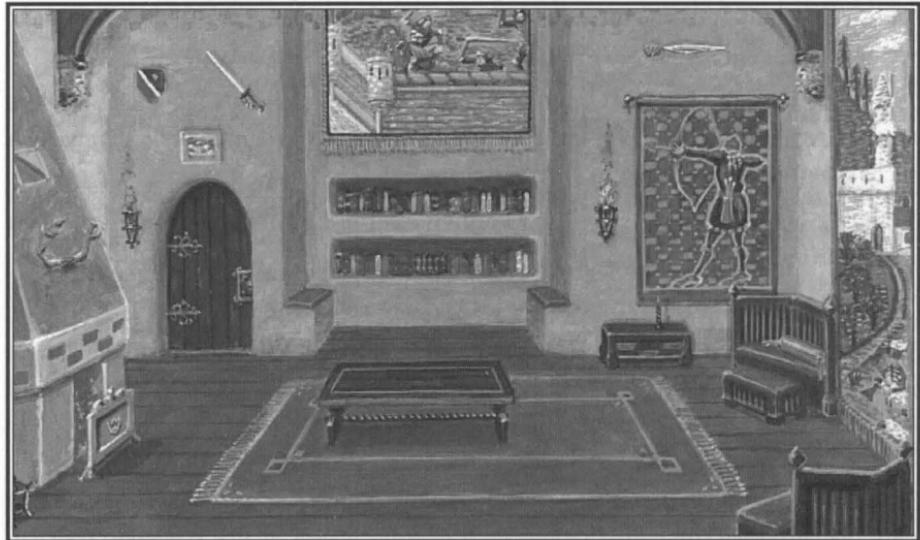
Panning (Schwenkvorrichtung)

Room Fades (Zimmer-Ausblendung)

"Mouse Interface" erlaubt die Wahl zwischen dem Modus "Standard" und dem Modus "Hands off" (Automatisch). Im Standard-Modus müssen Sie den Mausknopf gedrückt halten, um die im Moment verfügbaren Befehle sehen zu können. Im "Hands off"-Modus gleiten Sie einfach mit dem Mauszeiger über den Bildschirm, wodurch sich allerdings die Befehlausführungszeit verlängert. (Lesen Sie hierzu auch den Abschnitt "Schnittstelle" auf Seite 46.)

Mit Hilfe der Option "Panning" können Sie die Geschwindigkeit bestimmen, mit der bestimmte Bilder der Spielszene über den Bildschirm "gescrollt" werden. Die Vorgabe (für schnellere Computer) ist hierbei langsam und gleichmäßig. Ist Ihr Computer sehr langsam, so haben Sie die Möglichkeit, die Einstellung "Fast" (Schnell) zu wählen; in diesem Fall ist der Scroll-Effekt eher als "sprunghaft" zu bezeichnen. Die Geschwindigkeitseinstellung "Medium" (Mittel) ist ein Kompromiß zwischen den beiden vorab genannten Optionen.

Die Option "Room Fades" ermöglicht die Wahl des "special effect" (Spezialeffekt), der verwendet wird, wenn Callash von einem Zimmer ins andere geht. "Smooth" (Langsam) steht für einen ausgeklügelten aber langsam Übergang, "Fast" (Schnell) dagegen für einen sehr schnellen, der sich aber auf die Qualität auswirkt. Die Einstellung "Medium" (Mittel) ist ein Kompromiß zwischen den beiden Optionen.



~~~~~ SPIELBEGINN ~~~~

Möchten Sie sofort nach der Installation mit dem Spiel beginnen, dann folgen Sie der Bildschirmanweisung "To play NOW, type: DRAGON." (Zum Spielanfang DRAGON eintippen). Drücken Sie dann [ENTER].

Möchten Sie das Spiel zu einem anderen Zeitpunkt beginnen, dann rufen Sie zunächst das Verzeichnis ab, das das *DragonSphere*-Spiel enthält. Haben Sie während der Installation die Vorgabe gewählt, dann befindet sich Ihr Spiel im Verzeichnis `MPS\DRAGON`. Geben Sie zunächst "C:", dann [ENTER] ein, tippen Sie nun "`cd \MPS\DRAGON`", und drücken Sie erneut [ENTER]. Vergewissern Sie sich, daß sich die CD in Ihrem CD-Laufwerk befindet, geben Sie dann "DRAGON" ein, und drücken Sie noch einmal [Enter].

Befindet sich das Spiel in einem anderen Verzeichnis, dann rufen Sie dieses Verzeichnis ab. (Ersetzen Sie `MPS\DRAGON` durch das von Ihnen gewählte Verzeichnis.)

DAS HAUPTMENÜ

Zu Beginn des ersten Spiels sehen Sie eine Einführungsanimation und anschließend das Auswahlmenü (beim zweiten und allen folgenden Spielen wird nur das Menü gezeigt).

Ihre Menü-Optionen sind:

Start

Resume (Spiel wieder aufnehmen)

Restore (Gesichertes Spiel laden)

Intro (Einführung)

Exit (Abbrechen)

Credits (Mitarbeiter)

Mit Hilfe der Option "Start" beginnt ein neues Spiel. Sie können hier den Schwierigkeitsgrad des Spiels bestimmen.



HAUPTMENÜ

“Resume” - Durch diese Option nehmen Sie Ihr letztes Spiel genau an dem Punkt wieder auf, an dem Sie es zuvor gesichert oder abgebrochen haben.

Durch die Option “Restore” können Sie ein vorher gesichertes Spiel laden. Diese Option kann auch mitten im laufenden Spiel gewählt werden, falls die Dinge sich nicht so entwickeln, wie Sie’s gerne hätten.

Wählen Sie die Option “Intro”, so können Sie die Einführungsanimation noch einmal sehen.

“Exit” - Durch diese Option gelangen Sie zu DOS zurück.

“Credits” - Hier sehen Sie eine vollständige Liste all derer, die *Dragonsphere* möglich gemacht haben.

DAS SPIEL

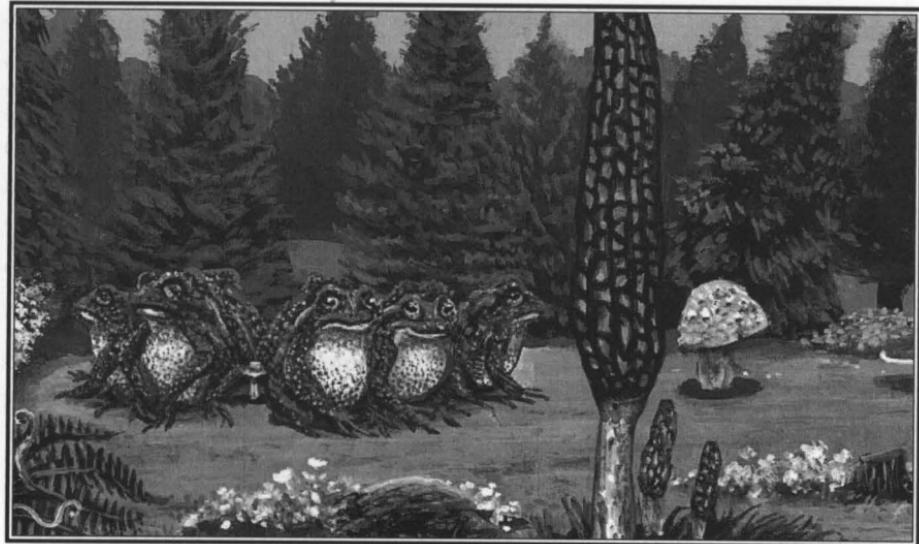
Haben Sie sich für die Option “Start a New Game” (Neues Spiel beginnen) entschieden, dann finden Sie sich zunächst in der Burg Callahach wieder. Callash, Ihre Figur, wird von seiner Frau, der Königin Fiona, geweckt. Sie bittet ihn, sie so schnell wie möglich im Ratszimmer aufzusuchen.

Sollten Sie mit dieser Art von Spielen bereits Erfahrung haben, dann brauchen Sie wahrscheinlich keine weiteren Hinweise. Sind Sie mit grafischen Animationsabenteuern vertraut, sind sich aber über die Verwendung der Schnittstelle nicht ganz im klaren, können Sie zum nächsten Abschnitt übergehen.

Für Neulinge auf dem Gebiet der grafischen Animationsabenteuer (AGA) bieten wir hier eine Starthilfe. Möchten Sie lieber auf eigene Faust mehr erfahren, dann gehen Sie einfach zum nächsten Abschnitt über.

- Um Fiona zu antworten, wählen Sie eine der unten auf dem Bildschirm aufgelisteten Antworten. Wiederholen Sie dies, bis die Unterhaltung beendet ist und Fiona das Zimmer verläßt.
- Bewegen Sie die Maus über den Bildschirm. Trifft der Mauszeiger auf eines der “Spezialfelder” (aktive Bildschirmbereiche, auch “Hot Spots” genannt), dann verändert sich der momentan geltende Befehl am unteren Bildschirmrand. Dieser Befehl wird ausgeführt, wenn Sie den linken Mausknopf (LMK) drücken, während sich der Mauszeiger im entsprechenden Bildschirmbereich befindet (z.B. “Look at bust on wall” = “Büste näher betrachten” und “Look at Wall Arches” = “Wandbogen näher betrachten”). Die meisten Spezialfelder verfügen über die Befehle “Walk to” (Gehe zu) oder “Walk across” (Gehe hinüber).
- Durch schnelles zweimaliges Anklicken (LMK) des “Look”-Befehls (Näher betrachten) am unteren Bildschirmrand erhalten Sie einen allgemeinen “Rundumblick” auf den Spielbereich, in dem Sie sich gerade befinden. Es ist ratsam, diese Option immer dann zu nutzen, wenn Sie einen neuen Spielbereich betreten.
- Klicken Sie “Look” und dann ein beliebiges “Spezialfeld” an. Es erscheint eine kurze Mitteilung über das Objekt Ihrer Wahl.
- Wenden Sie die Option “Pulling” auf den Kaminzimmer-Bildschirm (Fireplace) an. Callash steht nun auf und macht sich fertig. Dann geht die Steuerung wieder an Sie über, und Callash ist für neue Taten bereit.

- Lassen Sie nacheinander die folgenden Befehle ausführen: Open Chest, Open Window, Look at Decorations, Look at Book, Take Book, Open Book (Truhe öffnen, Fenster öffnen, Verzierungen anschauen, Buch anschauen, Buch aufnehmen, Buch öffnen). Wie Sie sehen, kann manchmal der richtige Befehl direkt zum Erfolg führen.
- Legen Sie den Cursor über die Tür am Ostflügel des Zimmers. Wenn sich der Cursor in einen “GO”-Cursor verwandelt, betätigen Sie den Mausknopf, um dann das nächste Zimmer zu betreten (das Schlafgemach der Königin).
- Im Schlafgemach der Königin sollten Sie die Befehle “Looking Around, Looking at Things, Taking Things” ausprobieren (Umschauen, Dinge betrachten, Dinge aufnehmen). Bringen Sie dann den Cursor auf den unteren Rand des Bildschirms, und gehen Sie in das Eingangszimmer (Hall). Schauen Sie sich nach Dingen um, deren intensive Betrachtung sich lohnt, oder fangen Sie ein Gespräch mit den im Raum befindlichen Personen an. Alle angefangenen Konversationen sollten zu Ende geführt werden. Der Großteil der Ereignisse und die Geschichte von *Dragonsphere* kann durch diese Gespräche in Erfahrung gebracht werden.
- Lassen Sie sich beim Betrachten der Objekte Zeit. Sie erhalten durch die Beschreibungen, die bei der Option “Look” (Betrachten) in jedem Spielbereich gegeben werden, viele Tips und Hinweise.
- Wenn Sie nicht ganz sicher sind, was Sie als nächstes tun sollen, probieren Sie Variationen des Grundbefehls aus. Wenn der Befehl “Taking” (Aufnehmen) keine große Wirkung zeigt, sollten Sie's mit “Pulling” oder “Pushing” (Ziehen/Drücken) versuchen.



~~~~ SCHNITTSTELLE ~~~~

Die MicroProse-Abenteuer-Schnittstelle bietet maximale Leistung bei minimalem Aufwand. Durch die am unteren Bildschirmrand angegebenen Befehle, die Spezialbefehle für jeden Gegenstand und die vorgegebenen Befehle für einen Großteil der "Hot Spots" (Spezialfelder) auf dem Bildschirm können Sie Befehle erteilen, ohne die Tastatur auch nur einmal berühren zu müssen!

WIE SIE SICH FORTBEWEGEN

Wollen Sie zu einer bestimmten Stelle gehen, klicken Sie den entsprechenden Gegenstand oder die Stelle mit dem LMK an. Lautet der vorgegebene Befehl für die gewünschte Stelle/den gewünschten Gegenstand nicht "Walk to" (Gehe zu) oder "Walk across" (Gehe hinüber), sollten Sie die Maus zu einem Punkt in der Nähe führen.

Möchten Sie zu einem anderen Bildschirm überwechseln, dann bewegen Sie die Maus, bis der Mauszeiger sich in das "GO"-Symbol (GEHEN) verwandelt. Betätigen Sie nun den LMK, und gehen Sie zu einem anderen Bildschirmbereich oder in ein anderes "Zimmer".

In einigen Bildschirmbereichen haben Sie die Möglichkeit, durch ein Zimmer zu "springen", um Zeit zu sparen. Zu diesem Zweck klicken Sie einfach den Punkt an, zu dem Sie gehen möchten, und drücken dann die LEERTASTE. Callash springt daraufhin automatisch an den gewählten Punkt. In Zimmern, die Rätsel enthalten, ist dies nicht möglich.

BEFEHLE ERSTELLEN

Allen "Spezialfeldern" ist ein vorgegebener Befehl zugeordnet (z.B. "Look at Torch" - Fackel betrachten, oder "Push Panel" - Tafel drücken). Klicken Sie eines der Spezialfelder mit dem LMK an, so wird der vorgegebene Befehl automatisch aktiviert.

Haben Sie mit einem der Spezialfelder oder Gegenstände etwas Besonderes vor, so können Sie auch selbst Befehle erstellen. Möchten Sie beispielsweise ein Buch auf eine Statue werfen, dann klicken Sie zunächst "Throw" (Werfen) und dann "Book" (Buch), falls sich ein Buch in Ihrem Inventar befindet, und zuletzt "Statue" an. Sie

können nun die Erstellung Ihres Befehls beobachten (die fehlenden Wörter wie "at" oder "in" werden automatisch eingesetzt). Die Befehlszeile sieht nun so aus: "Throw Book at Statue" (Buch auf Statue werfen). Natürlich ist das Werfen von Gegenständen nicht immer angebracht!

STANDARDBEFEHLE BESTIMMEN

Obwohl es für jede Gelegenheit einen vorgegebenen Befehl (= Standardbefehl) gibt, haben Sie möglicherweise eigene Vorstellungen, was Sie mit den gefundenen Gegenständen anfangen möchten. Die Option "Looking" (Betrachten) ist ein gutes Beispiel und im allgemeinen der erste Standardbefehl, den Sie selbst bestimmen.

Klicken Sie zu diesem Zweck mit dem rechten Mausknopf (RMK) einen beliebigen "Hot Spot" an. Sie können nun jeden durch Anklicken ausgewählten Gegenstand betrachten.

Sie können diese Vorgabe verändern, indem Sie mit dem RMK einen Befehl (z.B. "Take" = Nehmen) anklicken. Dieser Befehl wird nun zum von Ihnen bestimmten Standardbefehl. Sie können jetzt mit Hilfe des RMK über den Bildschirm gehen und versuchen, alles aufzusammeln, was Sie sehen (allerdings können Sie nur *bestimmte* Objekte aufnehmen).

GEGENSTÄNDE DES INVENTARS

Gegenstände: Es gibt viele Gegenstände, die Sie aufnehmen und bei sich tragen können, beispielsweise einen Pokal aus dem Ballsaal oder ein Schwert, das Ihnen jemand geschenkt hat. Haben Sie einen Gegenstand an sich genommen, so erscheint er am unteren Bildschirmrand in Ihrem Inventarkasten.

Klicken Sie die Bezeichnung oder den Gegenstand selbst mit dem LMK an, so erscheint eine entsprechende Abbildung (das Anklicken des Gegenstandes oder seiner Bezeichnung mit dem RMK aktiviert die vom Benutzer bestimmte Vorgabe). Beim Erstellen von Befehlen haben Sie die Möglichkeit, die Bezeichnung des Gegenstandes oder das entsprechende Icon anzuklicken, um die Substantive für Ihren Satz bzw. Befehl abzurufen.

Spezialbefehle: Wir haben zwar eine Liste von Verben für Sie zusammengestellt (u.a. "Look" = Betrachten, "Take" = Nehmen, und "Talk to" = Sprechen mit), doch würde eine so geringe Anzahl von Wörtern Ihre Flexibilität beeinträchtigen. Deshalb verfügen Sie über Spezialbefehle.

Klicken Sie die Bezeichnung eines bestimmten Gegenstandes an, dann erscheint neben dem Icon auch eine Liste von Verben am rechten unteren Bildschirmrand. Diese Verben können zur Erstellung von Befehlen verwendet werden, beinhalten aber stets den entsprechenden Gegenstand, dem sie zugeordnet sind. Sie können beispielsweise die Optionen "Use the Sword to Attack" (Schwert zum Angriff benutzen) oder "Fill the Goblet" (Pokal füllen) verwenden.

Ist Ihre Inventarliste länger als der dafür vorgesehene Kasten, verwenden Sie die Scroll-Leiste am Rand der Liste, um auch die Gegenstände sehen zu können, die



INVENTARMENÜ

sonst verdeckt sind. Klicken Sie die Bezeichnung eines Gegenstandes an und halten den Mausknopf gedrückt, dann können Sie die Liste nach oben oder unten ziehen und auf diese Weise das gesamte Inventar einsehen.

BEFEHLE MIT DOPPELTEM ANKLICKEN

Wir haben einen speziellen "Look Around"-Befehl (Rundumblick) für Sie erdacht, der es Ihnen ermöglicht, einen Blick auf Ihre Umgebung zu werfen. Möchten Sie von dieser Option Gebrauch machen, dann klicken Sie zweimal direkt nacheinander den Befehl "Look" (Betrachten) mit dem LMK an. Sie sollten dies immer tun, wenn Sie einen neuen Spielbereich betreten.



"RUNDUMBLICK"-MENÜ

Sie können das Optionenmenü auch ohne Verwendung der Tastatur abrufen. Drücken Sie dazu einfach beide Mausknöpfe zugleich. denselben Effekt erreichen Sie, wenn Sie gleichzeitig INS und DEL drücken.

GESPRÄCHE

Während des Spiels haben Sie mehrfach die Möglichkeit, mit einer der anderen Spielfiguren ein Gespräch zu führen. Üblicherweise wird eine Konversation durch den Befehl "Talk to" (Sprechen mit) in Gang gesetzt.



GESPRÄCHSBILDSCHIRM

Hat das Gespräch begonnen, verschwinden die Befehle aus dem Schnittstellen-Kasten am unteren Bildschirmrand und werden durch verschiedene Textzeilen ersetzt. Verwenden Sie die Maus, um die Antwort auszuwählen, die Callash benutzen soll.

Wir empfehlen, jedes der Gespräche, die sich im Spielverlauf ergeben, zu Ende zu führen, denn durch den Dialog wird ein Großteil der für die Handlung wichtigen Geschichten vermittelt.

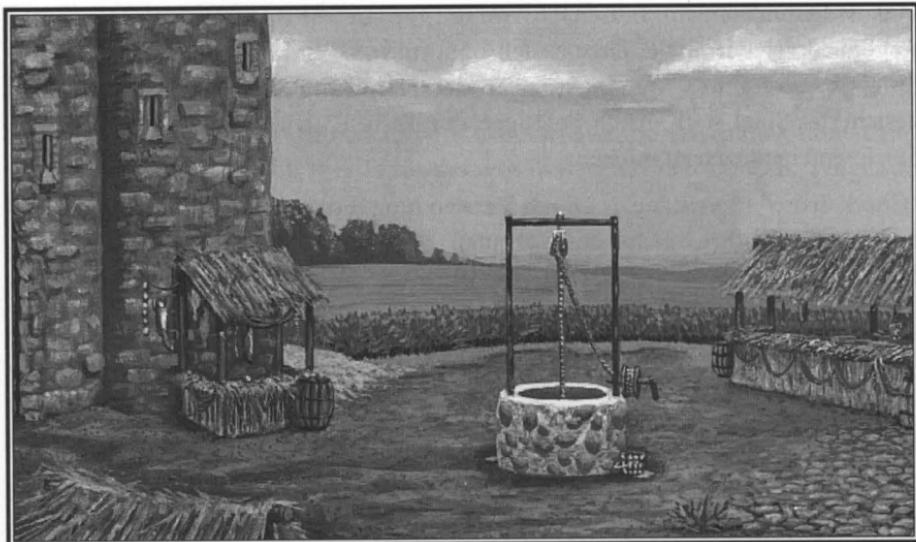
TASTATUR-SCHNITTSTELLE

Wir empfehlen *dringend* die Verwendung einer Maus - sollten Sie aber über keine verfügen, können Sie auch die Tastatur verwenden.

Cursortasten: Mit Hilfe der Cursortasten auf dem Ziffernblock (oder der grauen Cursortasten, falls vorhanden) bewegen Sie den Mauszeiger.

Tab: Mit der Tab-Taste bewegen Sie sich zwischen dem Spielbildschirm und dem Schnittstellen-Kasten hin und her.

INS- und DEL-Tasten: Die INS-Taste auf dem Ziffernblock hat dieselbe Funktion wie der LMK: Sie wird dazu verwendet, Befehle zu aktivieren und bestimmte Gegenstände zu markieren. Die DEL-Taste ist das Äquivalent des RMK: Mit Hilfe dieser Taste können Sie den Vorgabebefehl definieren oder auslösen.



~~~~ BENUTZEROPTIONEN ~~~~

Sie können jederzeit im Spielverlauf die Tasten F1 oder ESC drücken und so das Optionenmenü aufrufen. Auf diese Weise können Sie während des Spiels "Feinabstimmungen" vornehmen.

Die Menüoptionen sind:

Save Game (Spiel sichern)

Restore Game (Gesichertes Spiel wieder aufnehmen)

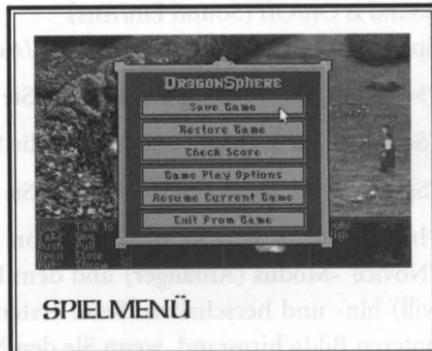
Check Score (Spielstand)

Game Play Options (Spieloptionen)

Resume Current Game (Aktuelles Spiel wieder aufnehmen)

Exit From Game (Spiel abbrechen)

CD-ROM-Optionen



SPIELMENÜ

"Save Game" (Spiel sichern) - Durch diese Option wird das aktuelle Spiel auf Diskette gespeichert. Suchen Sie sich einen Speicherplatz, in dem Sie das Spiel sichern wollen, und geben Sie ihm einen Namen oder ein Stichwort, damit Sie sich später daran erinnern können, an welcher Stelle Sie das Spiel gesichert haben. Wählen Sie "Save" (Sichern), oder drücken Sie ENTER.

Mit Hilfe der Option "Restore Game" (Gesichertes Spiel wieder aufnehmen) können Sie das Spiel zu jedem Zeitpunkt fortführen. Durch Drücken der Taste F2 sichern Sie ein Spiel, ohne auf das Spielmenü zurückgreifen zu müssen.

Möchten Sie ein zuvor gesichertes Spiel löschen, dann wählen Sie den entsprechenden Speicherplatz, geben den neuen Namen oder das neue Stichwort ein und sichern dann das Spiel. Wählen Sie "Clear" (Löschen), wird der entsprechende Speicherplatz "gelöscht".

"Restore Game" (Gesichertes Spiel wieder aufnehmen) - Durch diese Option haben Sie die Möglichkeit, Ihr aktuelles Spiel zu verlassen und es durch ein zuvor auf Diskette gesichertes zu ersetzen. Entscheiden Sie sich für ein Spiel, und wählen Sie dann die Option "Restore Game", oder drücken Sie ENTER.

Dies ist besonders dann hilfreich, wenn Sie vor kurzem gesichert haben, mit dem weiteren Spielverlauf aber unzufrieden sind; rufen Sie einfach ein zuvor gesichertes Spiel ab, und gehen Sie ein Stück in der Handlung zurück. Sie können ein gesichertes Spiel auch durch Betätigen der Taste F3 wieder aufrufen, ohne das Spielmenü benutzen zu müssen.

“Check Score” (Spielstand) - Durch Verwendung dieser Option können Sie Ihren Spielstand und Ihre Spielposition abrufen. Beide verändern sich im Spielverlauf. Die Taste F4 hat dieselbe Funktion.

“Resume Current Game” (Aktuelles Spiel wieder aufnehmen) - Durch diese Option verlassen Sie den Menükasten und gelangen zum Spiel zurück.

“Exit from Game” (Spiel abbrechen) - Sie brechen das Spiel ab und gelangen zum Hauptmenü zurück. Ihr aktuelles Spiel wird daraufhin automatisch an einer bestimmten Stelle gesichert, von wo Sie es durch die Option “Resume Last Game” (Letztes Spiel wieder aufnehmen) im Hauptmenü jederzeit abrufen können.

“Game Play Options” (Spieloptionen) - Durch diese Option wird ein weiteres Menü aufgerufen, von dem Sie verschiedene Optionen auswählen können. Sie können zum selben Zweck auch die Taste F5 verwenden.

Dieses Menü enthält die folgenden Optionen:

Music is On/Off (Musik Ein/Aus)

Interface (Schnittstelle)

Sound is On/Off (Sound Ein/Aus)

Room Fade (Zimmer ausblenden)

Speech is On/Off (Sprachausgabe Ein/Aus)

Panning (Schwenkvorrichtung)

“Music” - Mit dieser Option können Sie die Musik ein- und ausschalten.

“Sound” - Diese Option dient dazu, die Soundeffekte ein- und auszuschalten.

“Speech” - Mit dieser Option schalten Sie die digitalisierte Sprachausgabe ein und aus.

“Interface” - Mit Hilfe dieser Option können Sie zwischen dem vorgegebenen “Novice”-Modus (Anfänger) und dem Modus “Only if I ask you” (Nur wenn ich will) hin- und herschalten. Beim ersten Modus erscheint der aktuelle Befehl am unteren Bildschirmrand, wenn Sie den Mauszeiger bewegen. Beim zweiten Modus halten Sie den LMK gedrückt, um die Befehle erscheinen zu lassen. Der Vorteil dieses Modus besteht darin, daß das Spiel mit etwas höherer Geschwindigkeit läuft. Möglicherweise fühlen Sie sich mit diesem Modus wohler.

“Room Fade” - Diese Option ermöglicht die Auswahl des “Spezialeffektes”, der zum Tragen kommt, wenn Callash von einem Spielbereich zum nächsten geht. “Smooth” (Langsam) steht für einen ausgeklügelten, aber langsamem Übergang, “Fast” (Schnell) dagegen für einen sehr schnellen, der sich aber auf die Qualität auswirkt. Die Einstellung “Medium” (Mittel) ist ein Kompromiß zwischen den beiden vorab genannten Optionen.

“Panning” - Mit Hilfe dieser “Schwenkvorrichtung” können Sie die Geschwindigkeit bestimmen, mit der bestimmte Bilder der Spielszene über den Bildschirm “gescrollt” werden. Die Vorgabe (für schnellere Computer) ist hierbei langsam und gleichmäßig. Ist Ihr Computer sehr langsam, so haben Sie die Möglichkeit, die Einstellung “Instant” (Sofort) zu wählen; in diesem Fall ist der

Scroll-Effekt eher mit einem "Sprung" zu vergleichen. Die Geschwindigkeitseinstellung "Medium" (Mittel) ist ein Kompromiß zwischen den beiden vorab genannten Optionen.

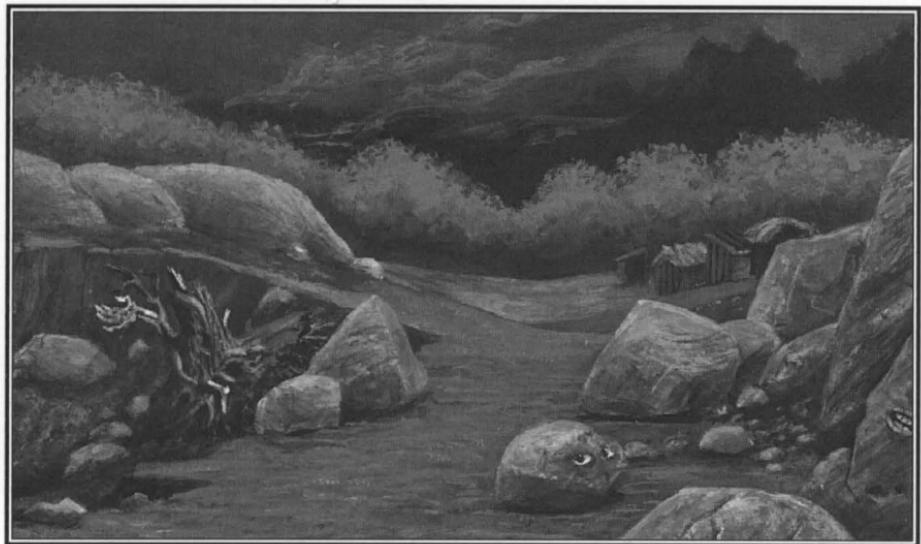
Die Option "CD-ROM Options" ruft ein neues Menü mit weiteren Optionen auf. Dieses Menü kann auch mit Hilfe der F6-Taste geöffnet werden. Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

Speech is On/Off (Sprachausgabe Ein/Aus)

Speech Text is On/Off (Textausgabe Ein/Aus)

Mit der Option "Speech" können Sie die digitalisierte Sprachausgabe und die Soundeffekte ein- und ausschalten. Die gleiche Option kann auch vom Optionenmenü, das oben beschrieben wurde, gewählt werden. Die Änderung der Option wird auf dem anderen Menü ebenfalls durchgeführt.

Mit der Option "Speech Text" können Sie die Textkästen ein- und ausschalten. Die Textausgabe kann nur ausgeschaltet werden, wenn die Sprachausgabe eingeschaltet ist. Sie brauchen dann nur noch zuzuhören und den Text auf dem Bildschirm nicht mehr zu verfolgen.



~~~~~ ANHANG ~~~~

DRAGONSPHERE - ANMERKUNGEN DES DESIGNERS

Es läßt sich nicht leugnen, daß der Markt für Fantasie-AGAs sehr gefährlich geworden ist. Die Serie *King's Quest™* von Sierra gilt als das Spiel, das in diesem Bereich den Standard gesetzt hat, und neue Veröffentlichungen von Westwood und anderen Firmen haben den Konkurrenzdruck erheblich verschärft. Und nun haben auch wir noch ein Spiel herausgebracht? Das hat zwei Gründe, die wir im folgenden erläutern wollen.

1. Wir sind der Meinung, daß unser Spiel das beste ist. Wir sind stolz auf unsere Animationstechnik, den gezeichneten Hintergrund (und die talentierten Künstler, die ihn geschaffen haben), die glatten Übergänge, die Schnittstelle, die Rätselaufgaben, die Handlung unserer Geschichte, die Musik - eigentlich auf alles, was unser AGA-Design so zu bieten hat. Wir hoffen, daß wir mit diesem Spiel unsere Konkurrenz in jeder Beziehung so ziemlich aus dem Felde geschlagen haben und daß Sie der gleichen Meinung sind (falls das nicht der Fall ist, lassen Sie uns wissen, warum, und wie wir unser Produkt verbessern könnten).

2. Wir lieben diese Art von Spielen. Die meisten von uns haben die Tolkien-Euphorie noch miterlebt und sind dieser Welt und ihrer Magie völlig verfallen. Viele von uns haben davon geträumt, einmal ein Buch dieser Art oder ein Fantasy-Computerspiel zu schreiben, das die gleiche Wirkung auf die Menschen haben würde, wie Tolkien damals auf uns. Und schließlich spielen die meisten von uns die Art von Spielen nur zu gerne. Und wir hoffen, Sie auch.

Mit *DragonSphere* wollten wir ein Abenteuerspiel schaffen, dessen Handlung und Rätselaufgaben etwas komplizierter und aufwendiger sind als die all der Spiele, die bisher geschrieben wurden. Daher haben wir einige verblüffende Wendungen und mindestens eine Überraschung eingebaut, die Sie hoffentlich total aus der Fassung bringen wird. Wir haben uns außerdem bemüht, eine Vielfalt von Spielfiguren zu bieten, die mit interessanten Charakterzügen ausgestattet sind, und eine Welt zu schaffen, die für alle gleichermaßen aufregend wie anheimelnd ist. Eine schwere Aufgabe!

Dazu kommen unsere normalen Anforderungen an das MicroProse-AGA-Spieldesign (intuitiv zu lösende Rätselaufgaben, interessante Unterhaltungen sowie die Möglichkeit, das Spiel abschließen zu können, ohne auf die Option "Restore" zurückgreifen zu müssen). Die Mitarbeiter von MicroProse hoffen, daß Sie genausoviel Spaß mit *DragonSphere* haben wie wir bei der Planung und beim Schreiben des Spiels hatten.

Doug Kaufman, MPS Labs, Juli 1993



~~~~ TECHNISCHE ANMERKUNGEN ~~~~

Dieser Abschnitt hilft dem fortgeschrittenen Benutzer bei der Feineinstellung seines Systems mit dem Ziel maximaler Leistung. Sie müssen diesen Abschnitt nicht lesen, um *Dragonsphere* spielen zu können, sondern nur dann, wenn Sie auf Probleme stoßen (das Spiel läuft zu langsam, der Speicherplatz ist zu gering, o.ä.) oder wenn Sie das Letzte aus Ihrer Hardware und dem Spiel herausholen wollen. Mit Hilfe der Informationen in diesem Abschnitt könnten Sie die Spielgeschwindigkeit erhöhen; es könnte Ihnen auch gelingen, mehr Speicherplatz zu schaffen, der dazu verwendet werden kann, einige Extras zu aktivieren oder Fehler zu korrigieren, die mit den folgenden Meldungen angezeigt werden: "No more Memory" (Kein konventioneller Speicherplatz mehr vorhanden), "No More EMS" (Kein EMS-Speicherplatz mehr vorhanden) oder "KernelNoEMS" (Kein EMS-Treiber vorhanden).

GESCHWINDIGKEIT

Sollten Sie das Spiel auf einem langsameren Gerät betreiben und die Grafiken deshalb langsam oder "holperig" sein, dann schalten Sie einfach einige der Extrafunktionen aus. Stellen Sie die Panning-Option ("Schwenkvorrichtung") auf "Medium" (Mittel) oder "Instant" (Sofort) und die Option "Room Fade" (Zimmer ausblenden) auf "Medium" (Mittel) oder "Fast" (Schnell) ein. Diese Optionen können mit Hilfe des INSTALL-Programms oder des "Spieloptionen"-Menüs während des Spiels verändert werden. Sie können außerdem Ihr "Interface" (Schnittstelle) auf "Standard" einstellen, um die Grafik-Leistung zu verbessern - in diesem Modus werden Menüoptionen nur dann markiert, wenn Sie den Mausknopf gedrückt halten.

Sollten Sie feststellen, daß der Wechsel von einem Zimmer in ein anderes recht lange dauert, dann raten wir Ihnen, eine Art Cache-Programm auf Ihrem System zu installieren. Dieser Zwischenspeicher verkürzt die Ladezeit erheblich. Der SMARTDRV.SYS-Cache-Speicher liegt vielen Microsoft®-Produkten bei, darunter auch DOS 5.0. Andere, sogar bessere Cache-Speicher werden angeboten. Der

Cache-Speicher wird installiert, indem Sie die entsprechende "device=" -Zeile in Ihre CONFIG.SYS-Datei eingeben (weiter unten finden Sie verschiedene Beispiele für CONFIG.SYS-Dateien). Verfügen Sie über ein 4-Megabyte-System, dann raten wir zur Verwendung von mindestens 512 KB als Zwischenspeicher. Haben Sie ein 2-Megabyte-System, sollten Sie nur 128 KB verwenden, da das Spiel für andere Zwecke auch den oberen Speicherbereich benutzt.

SPEICHER

Dragonsphere nutzt alle Speichermöglichkeiten Ihres Systems (EMS, XMS, UMB usw.), um die bestmögliche Leistung zu erzielen. Für *Dragonsphere* benötigen Sie mindestens 575.000 Bytes konventionellen freien Speicherplatz (wie von den DOS-Befehlen "CHKDSK" oder "MEM" angegeben), damit das Programm reibungslos laufen kann. Um den freien Speicherplatz Ihres Systems zu erweitern, raten wir Ihnen, alle Festprogramme außer den Maustreibern, Speicherverwaltern und Cache-Speichern zu entfernen, bevor Sie *Dragonsphere* spielen. Sollten Sie über DOS 5.0 verfügen, dann können Sie auch den "dos=high"-Befehl Ihrer CONFIG.SYS-Datei nutzen, um noch mehr Speicherplatz zu schaffen (orientieren Sie sich bitte an den verschiedenen Beispielen für CONFIG.SYS-Dateien weiter unten). Gegebenenfalls können Sie 20 KB des nötigen Speicherplatzes einsparen, indem Sie das INSTALL-Programm betreiben und Ihre "Music and Sound Card" (Musik- und Sprachausgabekarte) auf "No Sound" (Kein Sound) einstellen.

EMS-SPEICHER

Die Disketten- wie auch CD-ROM-Version von *Dragonsphere* benötigen 800 KB freien EMS-Speicher. Die CD-Version benötigt 736 KB (753.664 Bytes) für die digitalisierte Sprachausgabe. Ihr System muß daher über mindestens 2 Megabyte Speicherplatz verfügen, um genug EMS-Speicherplatz zu schaffen. Darüber hinaus muß ein "EMS Driver"-Programm installiert sein. Der EMM386.EXE-Treiber wird mit vielen Microsoft-Produkten (z.B. DOS 5.0) mitgeliefert. Andere und bessere Speicher-Treiber werden ebenfalls angeboten. Wir empfehlen QEMM386™ der Firma Quarterdeck oder 386MAX™ der Firma Qualitas. Der EMS-Treiber wird installiert, indem Sie die entsprechende "device=" -Zeile in Ihre CONFIG.SYS-Datei eingeben (weiter unten finden Sie verschiedene Beispiele für CONFIG.SYS-Dateien).

Sollten Sie über mehr EMS-Speicherplatz (oder XMS-Zusatzspeicher) verfügen, als Sie benötigen, nutzt das Spielprogramm dies, um Geschwindigkeit und Leistung des Spiels zu verbessern. Dies geschieht automatisch und ohne daß Sie sich darum kümmern müssen.

FEHLERSUCHE

Die Fehlermeldung "NoMoreMemory" zeigt an, daß nicht genug konventioneller Speicherplatz vorhanden ist. *Dragonsphere* benötigt mindestens 575.000 Bytes freien konventionellen Speicherplatz, um reibungslos zu laufen. Im Abschnitt "SPEICHER" (siehe oben) finden Sie Informationen zur Vergrößerung Ihres konventionellen Speichers. Versuchen Sie, eines der Beispiele zu den CONFIG.SYS-Dateien zu nutzen, die Sie weiter unten finden.

Die Fehlermeldung "KernelNoEMS" bedeutet, daß Sie keinen EMS-Treiber installiert haben. *Dragonsphere* benötigt einen EMS-Treiber, um reibungslos laufen zu können. Im Abschnitt "EMS-SPEICHER" (siehe oben) finden Sie Informationen zur Installation eines EMS-Treivers. Versuchen Sie, eines der Beispiele zu den CONFIG.SYS-Dateien zu nutzen, die Sie weiter unten finden.

Die Fehlermeldung "NoMoreEMS" bedeutet, daß das Spiel zwar einen EMS-Treiber gefunden hat, aber nicht genug Speicherplatz (818.200 Bytes) verfügbar ist. Im Abschnitt "EMS-Speicher" (siehe oben) finden Sie Informationen dazu, wieviel EMS-Speicherplatz *Dragonsphere* benötigt.

Beispiele für CONFIG.SYS-Dateien

Hier sind einige Beispiele für CONFIG.SYS-Dateien, die Sie als Muster für Ihre eigenen anwenden können:

(4 Megabyte 386er mit DOS 5.0)

```
file      = 25
buffers  = 25/X
dos       = high,umb
device    = C:\dos\himem.sys
device    = C:\dos\emm386.exe 1640
device    = C:\dos\smartdrv.sys 1024
```

(4 Megabyte 386er mit DOS 5.0 und QEMM386)

```
files     = 25
buffers  = 25/X
dos       = high
device   = C:\qemm\qemm386.sys ram
device   = C:\qemm\loadhi.sys C:\dos\smartdrv.sys 1024
```

(2 Megabyte 386er mit DOS 5.0)

```
files     = 25
buffers  = 25/X
dos       = high,umb
device   = C:\dos\himem.sys
device   = C:\dos\emm386.exe 256
device   = C:\dos\smartdrv.sys 768
```

USA-ONLINE-SERVICE

MicroProse USA bietet aktuelle Neuigkeiten, die neuesten Spielversionen, Aktualisierungen, Produkt-Demos, Kritiken, technische Ratschläge und mehr über die folgenden Online-Dienste für Modem-Benutzer. Für die Mitarbeiter sind unser Online-Serviceleiter Quentin Chaney und Brian Hellesen zuständig.

MICROPROSE BULLETIN BOARD SERVICE (MPS*BBS)

USA (410) 785-1841, mit Einstellungen von 8,N,1, unterstützt bis zu 14400 Baud, 8 Leitungen, täglich rund um die Uhr.

AMERICA ONLINE: Industry Connection, Schlüsselwort: "MicroProse", Adresse: MicroProse.

COMPUSERVE: Game Publishers Forum, Schlüsselwort: "Go GAMPUB", Adresse: 76004,2223.

DELPHI: GameSig, Adresse: MicroProse.

FIDONET: MicroProse Conference, Node 1: 2617/107

GENIE: Scorpia RT, Schlüsselwort: "Scorpia", Adresse: MicroProse.

INTERNET: Adresse: 76004,2223@CompuServe.Com.

MCI MAIL: Adresse: MicroProse.

PC-LINK: Computer Forum, Schlüsselwort: "MicroProse", Adresse: MicroProse.

PRODIGY: "Game Club", Adresse: XHFK15D.

PROMENADE: Industry Connection, Schlüsselwort: "MicroProse", Adresse: MicroProse.

Q-LINK: Computer Forum, MicroProse Section, Adresse: MPSLabs.

KUNDENDIENST & TECHNISCHE HILFE

Telefonische Hilfe erhalten Sie von

Montag bis Freitag,

14 bis 17 Uhr, unter der Nummer

+44 (0)454 329510

MICRO PROSE

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, GB.

Tel: +44 (0)454 329510

Copyright © 1994 von MicroProse Software, Inc.

Dieses Handbuch sowie die darin beschriebenen Computerprogramme und das Bild- und Tonmaterial auf der dazugehörigen CD sind urheberrechtlich geschützt und enthalten Informationen im Besitz von MicroProse. Niemand darf Exemplare dieses Handbuchs und der dazugehörigen Disketten oder Auflistungen der Programme auf den Disketten ohne vorherige schriftliche Genehmigung von MicroProse Software, Inc. an irgendwelche Einzelpersonen oder Institutionen weitergeben oder verkaufen. Ebenso darf niemand ohne vorherige schriftliche Genehmigung von MicroProse Software, Inc. dieses Handbuch ganz oder teilweise kopieren, photokopieren, reproduzieren, übersetzen oder es auf maschinenlesbare Form reduzieren. Jegliche Person oder Personen, die dieses Programm ganz oder teilweise in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen strafrechtlich verfolgt werden.